
CONCURSO
ÑECOS: UNA AVENTURA
STRUOSA
CRISIS 2
ATI
LD
VIEWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MÁS VENDIDA DEL MUNDO
PlayStation
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine
NÚM. 49
MC
975 Ptas.
5,87 €
FIFA 2001
La liga en casa
PREMIOS PLAYSTATION MAGAZINE
¡Consigue una PS2 y un montón de premios más!
REVIEW
PS2
DEAD OR ALIVE 2
TIMESPLITTERS
SSX
DINASTY
WARRIORS 2
FIFA 2001
SS
NHL 2001
SMUGGLER'S RUN
ORPHEN
ESPN WINTER
RC REVENGE PRO
PSONE
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
THE GRINCH
KNOCKOUT KINGS 2001
NHL 2001
CHICKEN RUN
DANCING STAGE
CHAOS BREAK
BREAKOUT
FIFA 2001
DUCATI WORLD
WWF SMACKDOWN 2
EXPLOSIÓN PS2
Descubre sus entrañas
CD sólo válido en España
6 DEMOS JUGABLES: A SANGRE FRÍA • DRIVER 2 • X-MEN MUTANT ACADEMY • SNO CROSS CHAMPIONSHIP • ACTION MAN DESTRUCTION X • INCREDIBLE CRISIS
VÍDEOS: DINO CRISIS 2 • ALIEN RESURRECCIÓN • MIKE TYSON BOXING • ESTO ES FÚTBOL 2 • LEGEND OF DRAGOON + ¡NIVEL EXCLUSIVO DE TENCHU 2!
00049
8 414090 112772

Editorial

31 DE ENERO DE 2001

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Oriol García**
Coordinadora: **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Juan Pascual Martínez, Elisabeth Masegosa, Joan Piella, Carlos Robles, Eduard Sales, Alberto Sol, Zoraida de Torres, Guillem Vidal.
Fotografía: Carles Plana

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad:
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por



Feliz 2001 a tod@s. Inauguramos año y siglo. Económicamente parece ser que el año que dejamos atrás no ha sido demasiado próspero para el mundo de los videojuegos en general. Aunque parezca contradictorio y un poco pronto para balances, la campaña de Navidad no habrá sido todo lo que se esperaba para algunas empresas. Un ejemplo: Eidos —el mayor productor de videojuegos en Gran Bretaña— ha tenido pérdidas a causa del retraso de PlayStation2 por lo que ha optado por confiar en PSone y en sus ya consolidadas ventas de software, además de otras plataformas.

Grandes compañías como Nintendo y Sega han sufrido altibajos en sus arcas a lo largo de estos 12 meses. En el caso de la consola que da vida al famoso fontanero —Nintendo 64— la reducción de beneficios ha venido provocada por un descenso en las ventas, tanto de hardware como de software. Sega, por su parte, ha iniciado un plan de ataque contra el lanzamiento de PlayStation2 reduciendo el precio de su consola Dreamcast. Su estrategia se dirigirá también hacia el desarrollo de juegos, después de que las previsiones para los próximos seis meses indiquen una alza en la demanda de títulos para este sistema. Precisamente este hecho provocó que las acciones de la compañía subieran hasta un 12% en la Bolsa de Tokio. Con esto Sega intentaría dar los últimos coletazos antes de que la «bestia negra» irrumpa con toda su fuerza en el mercado. Quizá por este motivo Sega haya decidido abrir nuevos frentes; todo indica que ha llegado a un acuerdo con una importante compañía de telefonía móvil en materia de desarrollo de juegos para teléfonos WAP.

No podíamos acabar esta columna mensual sin mencionar el lanzamiento de PlayStation2 en España. No ha habido colas, ni aglomeraciones de gente. Todo muy controlado y, a la vez, muy distinto de lo que ocurrió en su día en el país nipón. Todos recordamos aquellas fotografías de días previos al 4 de marzo donde los jóvenes japoneses dormían en la calle a la espera de su máquina. Parece que, por una vez, se cambiaron las tornas y el carácter latino se vio empequeñecido al lado de la perseverancia japonesa. ■

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

PlayStation Magazine SUMARIO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
NÚMERO 49
ENERO 2001

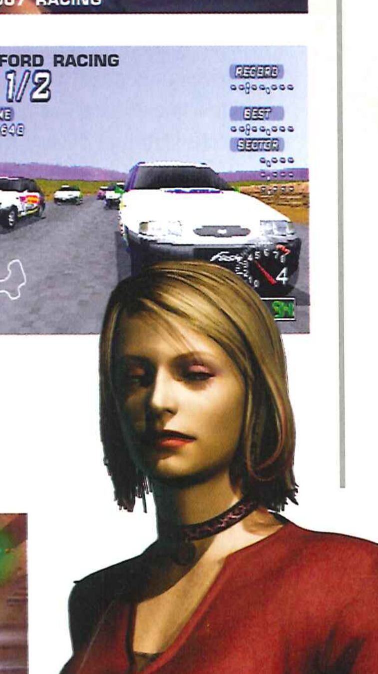








40 007 RACING



44



42 BLADE



29 HELLBOY



68 TIMESPLITTERS

«*Timesplitters* es un juego que no debe faltar en tu colección una vez te hayas hecho con una PS2»



34 SILENT HILL 2



página 064

Review Dead or Alive 2

Prepara vendas, esparadrapo, agua oxigenada, la muleta, un poco de escayola...Te va a doler

REVIEWS

«*EMNES* es un buen shooter en primera persona que adolece de un par de defectos irritantes, aunque éstos no afectan al conjunto general del juego»



78 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

Espacio CD:

Entre polvorón y polvorón, una demo

DRIVER 2 JUGABLE
Olvídate del código de circulación

ACTION MAN DESTRUCTION X JUGABLE
Vuelve a olvidarte del código de circulación y, encima, lanza misiles, minas y otras virguerías desde el deportivo de Action Man

X-MEN MUTANT ACADEMY JUGABLE
Los héroes mutantes más famosos del cómic han cambiado el papel por los polígonos

INCREDIBLE CRISIS JUGABLE
Si no tienes bastante con tus propias crisis familiares, prueba esta demo

SNOW CROSS CHAMPIONSHIP JUGABLE
Velocidad invernal

A SANGRE FRÍA JUGABLE
«Apúntate al Servicio Secreto», le dijeron al pobre Cord. Total, para acabar torturado a manos de un sádico...

ALIEN RESURRECCIÓN VÍDEO
Terror en una nave espacial a manos de los recalcitrantes (y ácidos) extraterrestres de marras

DINO CRISIS 2 VÍDEO
Los dinosaurios siguen dando guerra, pero no contaban con Regina y Dylan

ESTO ES FÚTBOL 2 VÍDEO
Cambia el transistor dominguero y el *carrusel deportivo* por tus propios partidos

MIKE TYSON BOXING VÍDEO
Aprende a moverte entre las cuerdas

LEGEND OF DRAGOON VÍDEO
No, gracias a Dios no es el título de uno de los «Grandes Relatos» de Tele 5

VE A LA PÁGINA 117 ¡AHORA!

UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE LLEVARÁ PRÓXIMAMENTE

VOLARE, ¡OH OH!

- ¿El futuro de los juegos interactivos?
- Los proyectos secretos de Sony
- Vídeo emergente
- Pajaritos por aquí, pajaritos por allá...

¿Es que la loca avalancha procedente de las mentes de los equipos de I+D de Sony no tiene fin? La última entrega, procedente de las garras del Dr. Richard Marks de Sony, es una nueva forma de interactuar con los objetos en pantalla en tiempo real. *PSMag* ha tenido la oportunidad de probar esta invención aún sin nombre

Agarrando entre las manos una barra de plástico de color azul brillante que se parecía sospechosamente a un sable de luz de juguete, el equipo de *PSMag* se descubrió a sí mismo delante de una tele en la que aparecía una burbujeante caldera de estilo Disney. Al parecer, «la espada» que teníamos entre manos podría controlar directamente una diminuta hoja que aparecía en pantalla. Con mano firme, unos cuantos bandazos de prueba bastaron para que la espada renderizada bailara en la pantalla imitando nuestros movimientos. Hasta ahí, fantástico, pero lo más alucinante vino cuando cada vez que la cuchilla «golpeaba» las burbujas que salían de la olla, las pobres rebotaban y descendían de nuevo. Interacción con todas las letras.

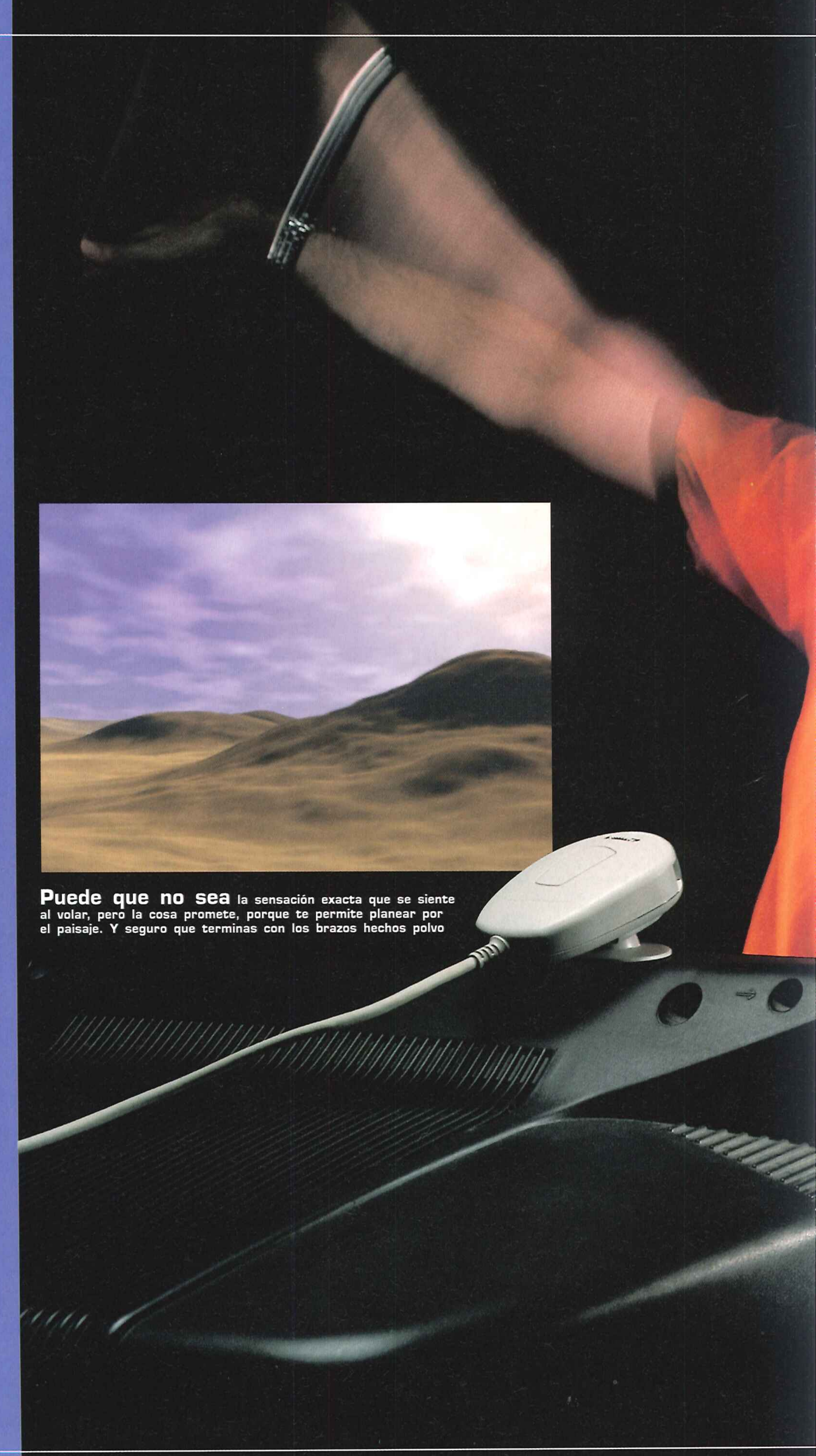
¿Que cómo funciona? Sorprendentemente, la cosa es relativamente fácil. «Nos limitamos a hacernos con una cámara web barata y a enchufarla al conector USB de la PlayStation 2», cuenta Paul Holman, del equipo de I+D de Sony, «luego echamos mano de algunos códigos que habíamos usado para una demo técnica anterior y creamos un conector simple que permitía que la cámara reconociese el movimiento de los objetos». Sustituyendo la espada por una barra azul con una pelota de plástico de color naranja brillante ensartada, nos encontramos blandiendo un mayal. La bola se desplazaba a toda pastilla cuando movíamos la barra, esparciendo burbujas de un lado a otro.

«La cámara busca específicamente formas y colores», continúa Paul. «En cuanto recoge la imagen, funciona como una especie de pantalla azul (la misma tecnología que emplean los hombres del tiempo en sus mapas) pero recuerda tu posición en una imagen y luego reconoce el movimiento entre imagenes.»

Aunque el único objetivo es mostrar a los fabricantes su potencial, en teoría esta tecnología se podría aplicar a los juegos muy pronto, puesto que no se necesita nada más que una cámara y algunos pedazos de plástico de color brillante.

La segunda novedad, llamada provisionalmente «demo voladora» puesto que se trataba, evidentemente, de volar, empezaba con una enorme extensión verde de tierra. *PSMag* se situó delante de la cámara con los brazos extendidos imitando las alas de un pájaro. A medida que empezamos a batir «las alas», la pantalla cambió y la cámara empezó a planear por el paisaje. Cuanto más fuerte movíamos los brazos, más rápido volaba el «pajarraco». Se trataba de una área de desplazamiento libre: si abríamos bien los brazos e inclinábamos los hombros hacia la izquierda, la cámara giraba en picado hacia la izquierda. Cuando nos deteníamos, el pájaro empezaba a descender hasta el punto en que se podía ver la sombra de un águila gigante precipitándose por el paisaje. Evidentemente, a todos nos asalta la pregunta del millón: ¿qué pasa si simplemente se dejan caer los brazos? Lo probamos, pero desgraciadamente la cosa terminó en tragedia. En cuestión de segundos, nuestra ave virtual se dio de morros en el suelo y la pantalla hizo un fundido en negro.

Las posibilidades para los *shooters* o para los juegos de vuelo de nueva generación son infinitas. ¿Nos verá el futuro batiendo los brazos como posesos en las pistas futuristas de *Wipeout 8*? Ejem, esperemos que no. ■



Puede que no sea la sensación exacta que se siente al volar, pero la cosa promete, porque te permite planear por el paisaje. Y seguro que terminas con los brazos hechos polvo

EL MAÑANA EMPIEZA HOY



En la demo también venían incluidos un mayal y una espada. Ambas armas pueden interactuar con cualquiera de los objetos de la pantalla

LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MES...

PlayStation2 se ha convertido en la reina de muchos escaparates de establecimientos especializados y de centros comerciales. Así de guapa la pusieron en uno de ellos

TODOS LOS QUE LA RESERVARON YA LA TIENEN EN SUS MANOS

PLAYSTATION2: LLEGÓ, VIÓ Y VENCIÓ

23.000 NUEVAS UNIDADES LLEGAN A LAS TIENDAS

Por fin llegó, aunque no todos los que quisieran la tienen en sus manos. PlayStation2 ya está entre nosotros, al menos entre las 40.000 personas que reservaron su máquina. Las buenas noticias son que cuando esta revista llegue a los quioscos, España dispondrá de unas 23.000 nuevas unidades que, esta vez sí, estarán disponibles en las tiendas. Al menos así lo ha confirmado Sony Computer Entertainment España. No sabemos cuánto durarán esas PS2 en las estanterías de los comercios ni cuándo llegarán a España más unidades. Seguramente, con Melchor, Gaspar y Baltasar por un lado y Santa Claus, San Nicolás, Papá Noel, o cómo se llame el señor de las barbas blancas y el traje rojo, por otro, las 23.000 máquinas no durarán mucho más que una bolsa de caramelos en la puerta de un colegio.

Unos cuantos avispados no han dudado en explotar en su beneficio este desequilibrio entre oferta y demanda. Si días atrás os dabais una «travesía» por algunas web de subastas habréis podido leer anuncios como el siguiente:

«¿Está buscando una PlayStation2 para Navidad? Nosotros estamos tomando parte en una rifa abierta de PlayStation2 por sólo 6.000 pesetas la inscripción. Para cada inscripción, por favor envíe el cheque/dinero a [...]. Una vez recibido su cheque o giro postal, usted recibirá su número de la inscripción vía correo electrónico. ¡¡¡Sólo las 100 primeras inscripciones se aceptarán!!! [...] Usted recibirá su PlayStation2 antes de Navidad [...] Inicio de las subastas: 14 noviembre 2000. Fin de las subastas: 14 diciembre, a las 23:59». Si le sale bien el negocio a ADFINCO (seudónimo del pretendido «subastador»), podrá comprarse todas las PlayStation2 que le dé la gana con las

¿Te imaginas echarle el guante a una de estas PS2? Pues eso, imagínatelo, porque en realidad todas éstas ya tenían su dueño asignado

Así de contento estaba Manuel Fernández (centro) cuando por fin tuvo entre sus manos la PlayStation2 que había reservado. A su derecha, el director general de Sony España, James Armstrong, que le entregó un certificado que le acredita como el poseedor de la primera PS2 vendida en España





Algunas tiendas quisieron abrir sus puertas la noche anterior al lanzamiento de PS2 para atender a sus clientes más impacientes. En este establecimiento, decenas de personas aguardaban su turno para recoger su consola

LOS MÁS VENDIDOS

De los 17 títulos que acompañaron el lanzamiento en España de PlayStation2, éstos fueron, según datos de Centro Mail, los más vendidos:

1.- Tekken Tag Tournament
2.- FIFA 2001
3.- ISS
4.- Silent Scope
5.- Ridge Racer V
6.- SSX
7.- Gradius
8.- Ready 2 Rumble 2
9.- Fantavision
10.- RC Revenge



FIFA 2001

PlayStation2 salió a la venta en Estados Unidos el 26 de octubre, fecha que en un principio también era la fijada para su lanzamiento en Europa. En los seis días que le quedaban al mes de octubre para terminar, los estadounidenses compraron 1.377.000 juegos, lo cual no está nada mal si tenemos en cuenta que en aquel país había medio millón de PS2 disponibles el día de su lanzamiento. La lista de los diez más vendidos durante esos seis días es la siguiente:

1.- Madden NFL 2001
2.- Tekken Tag Tournament
3.- SSX
4.- Ridge Racer Type V
5.- NHL 2001
6.- Smuggler's Run
7.- Midnight Club: Street
8.- Summoner
9.- Timesplitters
10.- Armored Core 2



SSX

En Japón, donde ya llevan once meses disfrutando de PlayStation 2, los más vendidos en noviembre fueron:

1.- Sunrise Eiyutan R
2.- Extreme Racing SSX
3.- Moto GP
4.- Geki-Kukan Profesional Baseball
5.- Grappler
6.- Ridge Racer V
7.- G-Saviour
8.- Professional Mahjong Kiwame Next
9.- Tekken Tag Tournament
10.- Armored Core 2



Ridge Racer V

600.000 pesetas que sacará con ello. Y ésta no es la única página que intenta aprovechar el tirón de PS2. Date una vueltecita, por ejemplo, por www.ibazar.es y comprobarás con qué intención han reservado algunos una —¡y más de una!— PS2. Eso sí, poco éxito han tenido estos pícaros, porque casi ninguna subasta ha recibido ofertas.

El Día de la Bestia

El caso es que el día 24 de noviembre por fin llegó la pesadilla negra. Unas horas antes de que los establecimientos abrieran sus puertas para empezar a repartir las consolas reservadas, el establecimiento Centro Mail de la madrileña calle Preciados vendía la primera PS2 de España. Aunque gracias al sistema de reservas organizado por Sony España no era necesario tal acontecimiento, algunas tiendas de la cadena quisieron abrir sus puertas a modo simbólico la noche anterior para satisfacer a los más impacientes. Uno de ellos era Manuel Fernández, quien recibió de manos del director general de Sony Computer Entertainment España, James Armstrong, el certificado que le acredita como el poseedor de la primera PS2 vendida en nuestro país. A primera hora del día D, varias personas hacían cola en El Corte Inglés de Castellana (Madrid) para retirar su PlayStation2 previamente reservada. Entre ellos había padres que iban a recoger la máquina para sus hijos, adolescentes, treintañeros... A unos el precio les parecía demasiado alto, otros —la mayoría— lo encontraban razonable, y unos pocos barato. Pero todos tenían la misma queja: en ese centro, uno de los más grandes de España, sólo había tres títulos disponibles (*NHL 2001, SSX* y *FIFA 2001*, todos de EA) y ni un sólo periférico; ni siquiera tarjetas de memoria. Al parecer todo se debió a un problema logístico tanto de Sony como de otras compañías distribuidoras. Con todo, durante los días que siguieron al lanzamiento de PS2, juegos y periféricos fueron llegando progresivamente a las estanterías de las tiendas. ■

EL TERCER LUGAR

Habéis visto ya el surrealista anuncio televisivo de PS2? Rodado en blanco y negro, nos presenta a un hombre joven nervioso al que seguimos a través de extraños corredores en los que va experimentando vivencias surrealistas y encontrando a estrafalarios compañeros de viaje hasta que, finalmente, llega a El Tercer Lugar. Ése es el nombre genérico de la campaña publicitaria ideada para PlayStation 2. El Tercer Lugar es, según ha explicado el director de Marketing de Sony Computer Entertainment Europa, Alan Welsman, el sitio al que te traslada PlayStation 2, «un espacio nuevo y abierto, que la gente puede crear para sí misma y para compartir con otros. Es un nuevo espacio liberador al que puedes llevar lo que desees». La idea que han querido trasladar los creativos del anuncio, cuya versión completa tiene un minuto de duración, es que la nueva máquina de Sony, con su avanzada tecnología, un nivel de detalle en los gráficos revolucionario y la capacidad de crear mundos, personajes, comportamientos e incluso simulaciones de sensaciones físicas como la gravedad o la fricción, es la llave que te transportará a un mundo sin explorar y que resultaba inimaginable antes de su aparición. Desde luego, nadie mejor para reflejar un mundo surrealista y personal que el afamado director de cine David Lynch, quien ha dirigido el anuncio. Entre las películas de Lynch se encuentran clásicos de culto como *El hombre elefante, Terciopelo azul, Corazón salvaje, Dune* o *Una historia verdadera*. Además de dirigir el anuncio, Lynch se ha encargado de la música original e incluso «ha prestado» su voz a uno de los personajes (suponemos que será la del hombre con cabeza de pato... ¿O se trata de un pato con cuerpo de hombre?) ■



David Lynch: un brillante director creando otra de sus inquietantes atmósferas para una no menos brillante consola

OFF THE RECORD

• La intrépida, valiente y revientazombis Alice, la protagonista de *Resident Evil*, también tendrá, como Lara, un *alter ego* de carne y hueso. La impresionante modelo y actriz Mila Jovovich (*El quinto elemento, Juana de Arco* y *The Million Dolar Hotel*) será Alice en la versión cinematográfica de la famosa serie de Capcom. La actriz ucraniana encarnará a una agente militar especial encargada de destruir un ordenador que, para entendernos, se ha vuelto loco. Pero antes, como no, deberá cargarse a más de un zombi.

Al parecer el director de la película será Paul Anderson, que también firmará el guión. El filme se basa en ciertas premisas de la saga de Capcom pero la historia que desarrollará será totalmente original. Berlín será el escenario principal del largometraje, que cuenta con un presupuesto de 40 millones de dólares y que se estrenará a finales del 2001.

• Circula por Internet el rumor de que Sony podría estar preparando un software específico para aprovechar las posibilidades de la conexión USB de PlayStation2 en Europa. Ya sabéis que PS2 incorpora conexión a Internet pero que sólo funciona con banda ancha, que hoy por hoy no está implementada en España ni en muchos otros países. Con el software USB para PlayStation2 —que podría desarrollar la propia Sony u otra compañía a la que ésta le concediera la licencia— sería posible la conexión de un módem y un teclado, entre otros periféricos, a la consola, lo que posibilitaría la conexión. En Japón existe ya un sistema similar, pero en lo referente al europeo aún no se ha hecho ningún anuncio oficial. Suponemos que a lo largo de este año sabremos algo más que rumores y también el nombre de la compañía que suministrará el módem necesario para que los usuarios de PS2 puedan navegar, de una vez, por Internet.

• Si las 23.000 PlayStation2 que, según Sony, estarán disponibles en las tiendas desde finales de diciembre se agotaran sin contar contigo, no te preocupes: tenemos la solución. Es un poco cara pero tiene una ventaja: viajarás y conocerás Andorra, donde hay PS2 a mogollón. Un compañero que se fue a «sufrir» al pequeño país durante el puente de la Constitución pudo comprobar que en la mayoría de los muchos bazares y decomisos que pueblan las calles de la capital andorrana tenían unidades disponibles para su venta. Los comerciantes deben ser muy conscientes de la escasez de unidades que hemos sufrido en España desde su lanzamiento. Es la única que razón que encontramos para explicar que, en un lugar en el que los productos informáticos y tecnológicos suelen ser más baratos que aquí al estar libres de impuesto, ningún bazar la vendiera por menos de 89.000 pesetas. Algunos la tenían a 110.000 pesetas, precio que incluía el «regalo» de seis películas en formato DVD. Preferimos esperar.

ADQUISICIONES

INFOGRAMES COMPRA HASBRO INTERACTIVE Y GAMES. COM

ACCLAIM YA NO DISTRIBUIRÁ LOS TÍTULOS HASBRO




Infogrames Entertainment y Hasbro Inc. han llegado a un acuerdo con el objetivo de convertirse en una de las principales fuentes del mercado digital e interactivo del mundo del entretenimiento. El acuerdo comprende tres elementos principales: la adquisición por parte de Infogrames de Hasbro Interactive, los derechos exclusivos para desarrollar y publicar juegos interactivos basados en productos actuales y futuros de Hasbro Inc. y la compra de Games.com.

El primer elemento del acuerdo proporcionará a la compañía francesa Infogrames un catálogo de títulos que incluye la marca Microprose y la ya legendaria plataforma de Atari con sus respectivos juegos, como *Centipede, Missile Command* y el histórico *Pong*.

Infogrames también consigue gracias a este acuerdo los derechos exclusivos para desarrollar y publicar videojuegos basados en productos de Hasbro Inc., como sus populares juegos de tablero (Monopoly, Cluedo y Risk), sus juegos y juguetes para niños (Mr. Potato, Action Man, Mis Pequeños Ponis, Candyland) y el juego de rol *Dragones y mazmorras*. Los formatos a los que se refiere el acuerdo incluyen todas las consolas actuales y de nueva generación, así como ordenadores personales, televisión interactiva, teléfonos celulares, máquinas arcade y dispositivos portátiles.

También forma parte del acuerdo la adquisición de Games.com, un portal de juegos *on line* cuya puesta en funcionamiento está prevista para principios de este año. ■

FIESTA DE VIRGIN

CELEBRACIONES POLIGONALES

OTRO GUATEQUE PARA COMPRAR NUESTRA INTEGRIDAD. MMM... ¡QUÉ RICO ESTE JUEGO!

Por todo lo alto. Así celebró Virgin Interactive España el lanzamiento de sus últimos cuatro títulos, de los que sólo uno, *Dino Crisis 2*, es para PS1. Virgin agasajó a la prensa del sector y a representantes de otras compañías relacionadas directa o indirectamente con el mundo de los videojuegos con una gran fiesta en la sala madrileña La Riviera.



Con este aire entre hortera y amenazador se presentaron los protagonistas de ***Dino Crisis 2*** en la fiesta de Virgin

No faltó de nada: baile (por ponerle un nombre a los movimientos desacompasados de más de uno), copas, canapés, música, bailarines y bailarinas que animaron a los ya de por sí animadísimos asistentes a la fiesta... Tan completa fue la celebración que hasta los protagonistas de *Dino Crisis 2*, Regina y Dylan, se pasaron por allí. Y es que entre tiro y tiro y dinosaurio y dinosaurio a nadie le viene mal un poco de vida social. El lado negativo del asunto se vivió al día siguiente: Regina y Dylan incapaces de acertar un solo disparo, redacciones desiertas hasta altas horas de la mañana, ojeras varias, resacas abundantes y la promesa mil veces repetida y nunca cumplida de que la próxima vez, como la Cenicienta, a las 12 en casa. ■

PRESENTACIÓN DE DUCATI WORLD

ACCLAIM APUESTA POR LAS DOS RUEDAS

EL EVENTO TUVO LUGAR DURANTE EL PRIMER CAMPEONATO DE SUPERMOTARD EN MADRID

Esta es sólo una de las espectaculares imágenes que pudimos ver el 2 de diciembre en el Parque Ferial Juan Carlos I. Allí, en un circuito de asfalto montado en uno de los pabellones, se celebró el primer Campeonato de Supermotard de la Comunidad de Madrid, una modalidad en la que compiten motos de campo con ruedas de carretera que derrapan y patinan como si en lugar de asfalto corrieran sobre una pista de hielo.





Entre la treintena de participantes se encontraban pilotos de la talla de Emilio Alzamora —quien ganó el campeonato—, David Checa, Sete Gibernau, Fonsi González Nieto, Pablo y Gelete Nieto, Loris Capirossi y otros ases de la velocidad sobre dos ruedas. Acclaim patrocina a uno de los pilotos, Fernando Cristóbal, y aprovechó este evento para llevarse una PlayStation y así de paso enseñar su *Ducati World*. El juego pone en tus manos la Ducati que más te guste, desde uno de los primeros modelos de 1960 hasta la Ducati 916 de Carl Fogarty, el campeón del mundo de Superbikes, aunque si quieres conocer más detalles mejor será que pases raudo y veloz a la página 94. ■


CRASH BASH. PARA ALGO ESTÁN LOS AMIGOS.
QUÉ BONITO ES LLAMAR A TUS ALEGRES AMIGUITOS E INVITARLES A PASAR UNA TARDE EN CASA. -VENID, VENID, AMIGUITOS QUE HABRÁ COLLEJAS PARA TODOS, Y HABRÁ TOBAS GRATIS, SOPLAMOCOS, CAPONES, ZANCADILLAS Y MAGUACHIS. CORRED, CORRED AMIGUITOS, QUE VAMOS A JUGAR CON CRASH Y SU PANDILLA Y OS VOY A PONER MIRANDO A PORTUGAL.
CRASH BASH
PlayStation
PlayStation
www.scee.com/crashbash
Servicio de atención al cliente 902 102 102. Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation
EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE
UNIVERSAL
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Crash Bash TM and ©2000 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot and related characters TM & © Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Developed by Eurocom Developments Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA

Xplorer Nueva Generación

La familia Xplorer crece con dos nuevos productos: XPLODER 9000CD y XPLODERGB

YA A LA VENTA



¡SILENCIO SE RUEDA!

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

14. Cool Boarders

«Son los reyes del surf. Pero hay un problema: el tiempo no acompaña...»
Dirigida por: **Robert Rodriguez**

EL ARGUMENTO:

Se celebra el mundial de *snowboard* en algún lugar de Austria. Todas las personalidades de este deporte se encuentran aquí. En uno de los chalets, tres memos surferos de California que nunca en la vida han visto nieve, están prestando una especie de servicio comunitario que les han impuesto. Uno de ellos conecta con la hastiada hija de uno de los organizadores del evento. Ésta los convence de que participen en el torneo para vencer a las arrogantes estrellas Jimmy Halopoff, Jim Rippey y Rimmer Korsikovski, o algo así. Dichas estrellas intentan acabar con nuestros héroes, pero sus planes fracasan una y otra vez de las formas más cómicas e ingeniosas. Ganan nuestros muchachos, el más agradable se lleva a la chica y el público se marcha al parque de *skate*.

EL GANCHO:

¡Es una comedia de disparates para los desarrapados jóvenes de hoy en día!

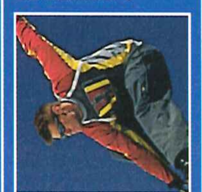
¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?

¿Os acordáis de *Elegidos para el triunfo*? ¿La de jamaicanos compitiendo en bobsleigh? Dijeron que no funcionaría. Y así fue. Aun así, Rodriguez ha demostrado que sabe dirigir acción vertiginosa y trabajar con chicos (*The faculty*), y si alguien pretende aprovechar el tirón de los deportes de cierto riesgo, más vale que lo haga ahora, mientras aún existe una comunión universal en torno a la PlayStation. ¡Pensad en cuánto público potencial! ¿Alguien se anima? ¿Hola?

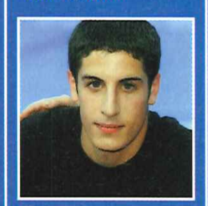


Acción por un tubo: Hollywood se lanza por las pendientes de *Cool Boarders*

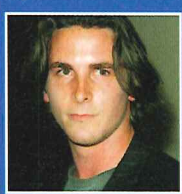
EL REPARTO



▲ La estrella del *snowboard* Jim Rippey, como él mismo



▲ Zak (el obseso sexual): Jason Biggs, de *American Pie*



▲ Darius (el esforzado): Christian Bale



▲ La hija del organizador del evento: Mena Suvari, de *American Beauty*



Marco (el elegante, contrapunto al resto de actores americanos):

SIMULADOR DE DEPORTES ACUÁTICOS

LA NUEVA OLA

ACCLAIM LANZA UN *CALIFORNIA GAMES* ACTUAL

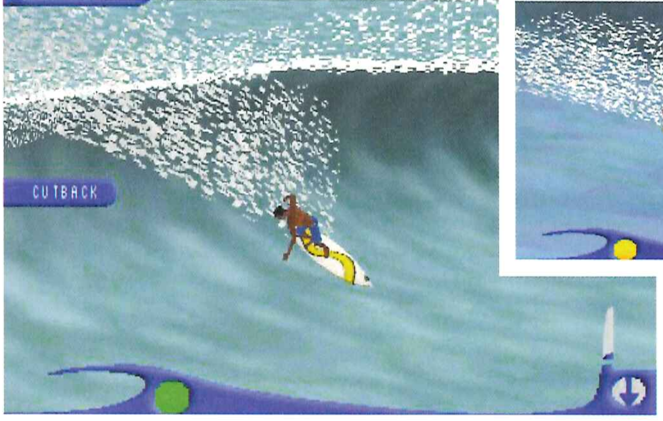


Acclaim nos acercará el cálido sol de la costa Oeste californiana en los próximos crudos meses de invierno. *California Watersports*, desarrollado en Australia por Theyer GFX, aparecerá en las tiendas en enero.

El juego permite a los participantes competir en diversas actividades acuáticas montados a bordo de toda una flotilla de embarcaciones, desde la humilde tabla de surf hasta la poderosa moto acuática.

Puedes escoger entre ocho personajes y seis modos de juego, incluidos el Big Air Competition y el Split Screen Slaloms. También existen diferentes estilos de cabalgar sobre las olas, con lo que puedes empezar por el simple y directo Free Ride para progresar y llegar hasta el Trick Competition, mucho más complicado. Puedes competir en multitud de preciosas playas que la gente de Theyer GFX ha procurado diseñar con todo su despliegue de olas realistas y resplandeciente arena. Al parecer, también aparecerán algunos obstáculos acuáticos, como plataformas para helicópteros, zonas rocosas y molestos delfines.

Gracias al resurgir de los deportes de riesgo acuáticos, Acclaim espera que todas estas novedades, junto con la música del sello surfero JetPilot, serán suficientes como para aupar a *California Watersports* en la cresta de la ola. ■





Motos acuáticas *made in U.S.A.* Acclaim se zambulle de lleno en los deportes de riesgo acuáticos con *California Watersports*. Por favor, procura no hacer daño a los delfines

PROBLEMAS DE LICENCIA

WWF CONTRA WWF

ENFRENTAMIENTO POR LOS DERECHOS DE IMAGEN

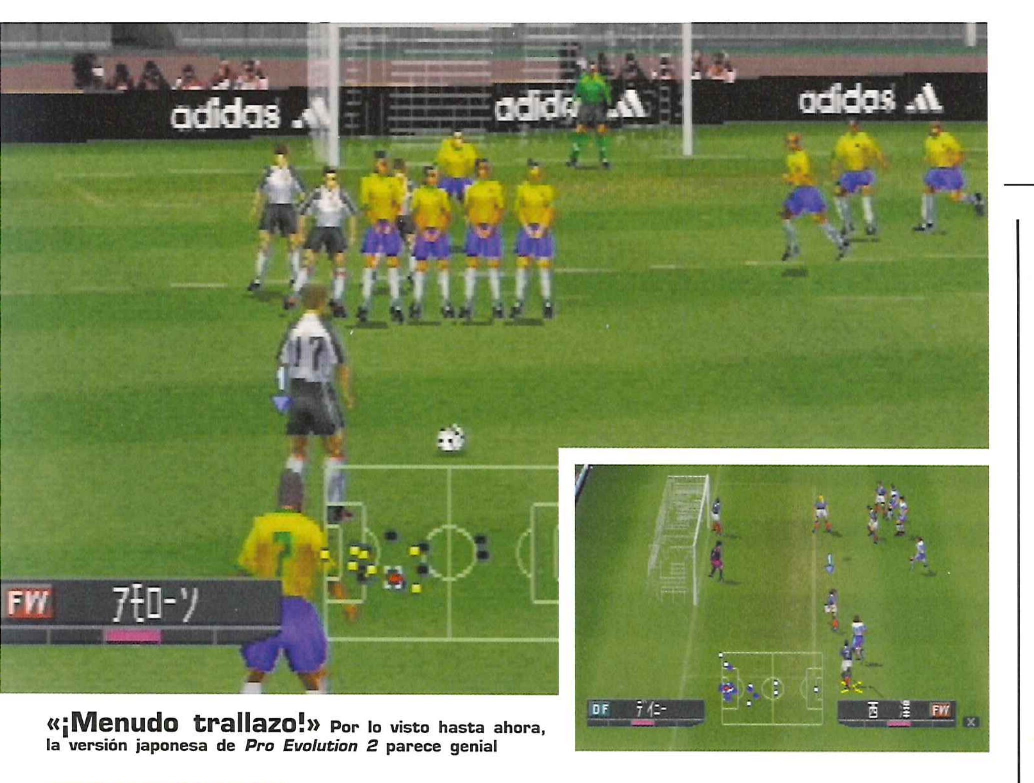
No, no es el último título de Proein. Es la noticia que ha conmocionado al mundo de la lucha libre hasta las mismísimas costuras de sus ajustadas mallas de lycra. La World Wildlife Fund (Adena son sus siglas en castellano), fundada en 1961 para ayudar a proteger cualquier aspecto de nuestro hábitat natural, ha demandado a la World Wrestling Federation (la Federación de Lucha Libre Mundial) por apropiarse de su marca registrada. El caso, que será juzgado según el sistema legal británico, lleva abierto varios años, y se centra en decidir quién tiene el derecho a poseer la marca registrada de las famosas siglas WWF.

La oficina de prensa de la World Wildlife Fund confirmó a *PSMag* que, de tener éxito en la demanda, la sociedad ecologista no tenía previsto utilizar las siglas de WWF para crear videojuegos. La sugerencia de que quizás podrían crear un juego de *wrestling* entre las especies en peligro de extinción, algo así como un *WWF La lucha por la supervivencia*, en el que el leopardo de las nieves y el rinoceronte blanco se enfrentarían en entornos naturales degradados, no recibió respuesta alguna. No pudimos encontrar al presidente de la fundación, el Duque de Edimburgo, para que nos contestase sobre quién vencería en un hipotético combate entre Panda, de *Tekken 3*, y The Rock, de *WWF Smackdown*.

El caso sigue abierto en los tribunales. ■



Tal vez la concesión definitiva de las siglas WWF a Adena podría dar un giro interesante a los trillados campos de la lucha libre. ¿A quien no le apetecería contemplar un combate entre el temible caracol siberiano y la poderosa grulla del norte?



«¡Menudo trallazo!» Por lo visto hasta ahora, la versión japonesa de *Pro Evolution 2* parece genial

SECUELA FUTBOLERA

ISS EVOLUCIONA DE NUEVO

PSMAG LOGRA SER LA PRIMERA EN JUGAR A LA VERSIÓN JAPONESA DE *PRO EVOLUTION 2*

A pesar de la inminente aparición de *ISS* (véase página 74), muchos jugadores ya esperan ansiosos el *ISS Pro Evolution 2* del equipo de desarrollo de KCET, y *PSMag* ha tenido el privilegio de probar la versión japonesa.

El juego, cuya comercialización está prevista para marzo, tendrá la licencia de la FIFA, lo que permitirá a Konami reproducir nombres auténticos de jugadores.

A primera vista, la versión japonesa es muy parecida al reputado *ISS Pro Evolution* (*PSMag* 39 9/10), pero existen varias diferencias clave en la jugabilidad, las animaciones y la física del juego.

Para empezar, han desaparecido esas teatrales caídas que se producían a raíz de una falta, y en su lugar se han incorporado unos repentinos batacazos algo más realistas. Si tu jugador es objeto de una falta, existe la posibilidad de que se lesione. Los cambios de juego también se han mejorado bastante: los pases son más directos y aprovechables que esas pelotas bombeadas que ofrecía el juego anterior. También es posible pillar el balón en el aire para rematar con la cabeza, con unos movimientos que desafían la ley de la gravedad.

El juego es más rápido y el espacio tiene mucha más importancia, de modo que realmente tienes que planear cada uno de tus próximos movimientos. Los porteros ahora pueden ser sancionados, están mejor animados y son más atléticos, capaces de despejar el balón con una sola mano. Con la excepción de los absurdos remates de cabeza con imposible parábola incluida, los cambios son realmente para bien, con lo que se han pulido algunos de los defectos de *Pro Evolution*. El próximo mes, más. ■

A ROBAR SE HA DICHO

¿QUIÉN SABE DÓNDE (ESTÁ LA OVEJA)?

PREGÚNTASELO A LOBATÓN...

Infogrames trabaja en un juego protagonizado por el primo tonto del Coyote, el lobo Ralph Wolf. El juego de puzzles y plataformas, provisionalmente titulado *Sheep Dog 'N' Wolf*, incluirá todas las locas situaciones y trampas que podríamos esperar de los dibujos animados del Correcaminos.

La idea consiste en preparar primero diversos artilugios extravagantes y elaborar planes absurdos y maquiavélicos, para sumergirte a continuación en el modo de juego donde verás si consigues atrapar a las ovejas o precipitarte hacia tu fin. Incluso si sobrevives, tu archienemigo Sam, el Perro Ovejero, intentará darte una paliza. Podrás intentar atarte a la espalda un cohete marca ACME y salir disparado como un ladrillo a propulsión hacia las ovejas, o disfrazarte de piedra o arbusto para acercarte a tu presa.

Elaborado con una estupidez del mejor calibre, *Sheep Dog 'N' Wolf* estará disponible el próximo abril. ■





En las fauces del lobo. Con un aspecto muy parecido al de su primo el Coyote, Ralph Wolf observa atentamente a sus lanudas presas

LOADING



Ana Cris Gilaberte es la directora de *PlayAcción Power*

FÓRUM PLAYSTATION



.ES/.COM

El fin del milenio —o el inicio, según opiniones— ha llegado cargadito de emociones. A los lanzamientos masivos de títulos ante la campaña de Navidad a los que ya nos tienen acostumbrados, este año hemos sumado la puesta a la venta de PlayStation2, largamente esperada. Además, las compañías de distribución de *software* en España han querido acompañar tamaño acontecimiento con numerosas rebajas de precios (bien sea a partir de la gama Platinum, la Serie Valor, o el *Best of* de alguna empresa). Pero eso no es todo, porque adelantándose a la posibilidad que abrirá PS2 en lo que a Internet se refiere, dichas compañías han renovado sus webs, mientras que también han aparecido nuevas empresas *on line* que ofrecen múltiples servicios para atraer a los jugadores.

Noticias, concursos, análisis, trucos, demos, presentaciones... son algunas de las secciones en las que se dividen estas páginas web. Compañías de desarrollo y distribución de *software* como, por ejemplo, Sony, Electronic Arts o Ubi Soft han remodelado su sede ante la próxima llegada del juego *on line*. De momento, PlayStation2 no ofrece dicha posibilidad pero es bueno irse preparando, sí señor.

Pero como no sólo de compañías vive el jugador, cada día aparecen nuevas direcciones en las cuales todos podemos conocer el futuro que nos deparan los videojuegos. Los videojuegos son un entretenimiento que mueve a gran cantidad de población. Los fans de las consolas ya no se conforman con conocer las novedades a través de su «hombre de confianza» en su tienda habitual, sino que leen revistas, escuchan programas de radio y ven espacios televisivos especializados... ¿Qué más se podía pedir? Pues acceso a Internet, el mundo virtual. Y por ello las consolas de última generación ya no se presentan ante la opinión pública como consolas para jugadores, sino como verdaderos sistemas de entretenimiento para toda la familia. Superada la etiqueta de «material para fanáticos o tipos raros poco integrados en la sociedad», hace falta ir más allá, y qué mejor que entrar en Internet, esa aldea global que nos une y nos acerca.

Pero claro, todo tiene sus pros y sus contras. La llegada de Internet modificará aspectos clave de los juegos multijugador; se podrán intercambiar personajes, comprar ítems a otros jugadores, jugar con alguien que vive en tus antípodas... y todo ello sin salir de casa y con tu consola favorita. El único aspecto negativo que se nos ocurre por el momento es la factura telefónica, así que, no nos hagan esperar demasiado, por favor. ■

LANZAMIENTO PS2

QUE NO PARE LA MÚSICA

CODEMASTERS PUBLICARÁ *MTV MUSIC GENERATOR*

Si lo tuyo es la música, prepárate. Jester Interactive, quien ya desarrollara los simuladores de creación musical *Music Creation for the PlayStation* (PSMag 19 7/10) y *Music 2000* (PSMag 25 9/10), vuelve a la carga pero con más munición. Primero, porque va a desarrollar un simulador de creación musical para PlayStation2; es decir, con más memoria, más potencia... Y en segundo lugar, porque Codemasters, que distribuirá el juego, cuenta con los derechos mundiales de licencia de la famosa cadena musical MTV. En un alarde de originalidad, el juego se llamará *MTV Music Generator*, y su lanzamiento está previsto para mayo de 2001.

El software contará con todas las características clave de la serie *Music* de Codemasters-Jester e incluirá notables mejoras, ya que doblará la potencia del motor y aprovechará las capacidades de procesamiento de código y audio del hardware de PlayStation2. Además, de buen seguro que la licencia MTV les brindará unas suculentas opciones. De hecho, ya en 1999 Codemasters lanzó la edición estadounidense de *Music 2000* como *MTV Music Generator*, y su éxito fue tal que Sony Computer Entertainment le concedió el Premio al Juego más Innovador.

Sobre este acuerdo, el director de Asuntos Comerciales de Codemasters, Jeremy Webster, ha afirmado que «MTV es una de las marcas más fuertes del mundo. Como licencia personifica el ocio musical, y el producto cosechó un enorme éxito cuando la empleamos el año pasado en Estados Unidos». Según Webster, «nuestro software musical se ha mejorado para aprovechar la potencia que ofrece el hardware de PlayStation2, y el uso de la marca MTV será un punto fortísimo en nuestra estrategia mundial de márketing».

Y por si alguien tenía alguna duda sobre las enormes posibilidades de este título, ahí van los datos técnicos: 48 canales simultáneos de audio; 2 MB de memoria RAM para el almacenamiento de cortes de prueba; ocho estilos musicales (*garage, hip hop, house, indie/college, pop, R&B, rock* y *trance*); unos 200 *riffs* nuevos en cada estilo; alrededor de 9.000 componentes para cortes de pruebas; posibilidad de anular canales de pistas durante la grabación sin tener que detenerla; efecto «humanizador» para que las melodías no suenen computerizadas; generador en tiempo real de efectos de sonido; generador de gráficos con tres motores para la manipulación de luces, etc. ¿Nos aceptas un consejo? Ve insonorizando tu casa... ■



En la *review* que apareció en *PSMag 25*, *Music 2000* obtuvo una puntuación de 9 sobre 10. ¿Conseguirá *MTV Music Generator* arañar ese puntito que le faltaba para alcanzar el Olimpo musical?

PRESENTACIÓN DE 3DO

CON LOS CAÑONES EN ALTO

WDL: THUNDER TANKS NOS INTRODUCE DE LLENO EN UN FUTURO APOCALÍPTICO DONDE LA EXTERMINACIÓN ES EL MEJOR ENTRETENIMIENTO



Los lluviosos días 5 y 6 de diciembre sirvieron para que 3DO mostrara a la prensa europea el lanzamiento más sonado de la compañía para los próximos meses. Por una vez después de mucho tiempo (esperemos que siente precedente), se han decantado por un juego que se aleja de los dichosos soldaditos de plástico y sus dichosas campañas bélicas.

Pero no temáis, en este nuevo producto las batallas también serán la excusa para ponernos a los mandos de nuestra PS1, PS2, o ambas. *World Destruction League: Thunder Tanks* viene a ser una secuela de encubierta *Battle Tank: Global Assault* y nos sitúa en un futuro desolador donde los tanques harán el trabajo sucio de demoler, demoler y demoler.

Para que los medios europeos viviéramos de cerca las emociones que ofrece la conducción de un verdadero tanque, 3DO nos llevó hasta las afueras de Londres. Allí, en una especie de recinto militar, pudimos disfrutar de una verdadera jornada bélica por todo lo alto. El día transcurrió entre tiros de escopetas láser, conducción desde verdaderos tanques de la Segunda Guerra Mundial y partidas con *WDL: Thunder Tanks*. De este modo tan espectacular pudimos comprobar el estado del nuevo trabajo de 3DO.



Nos pasamos todo el día buscando a Ryan desesperadamente. ¿O era a Susan?

Lo cierto es que, según lo visto, la cosa va por buen camino y la adrenalina promete dispararse a cada partida. Como es bien sabido, aquí el argumento es lo de menos. Valga decir simplemente, que el mundo se ha convertido en un inmenso campo de batalla donde montones de tanques de lo más moderno se destruyen unos a otros gracias a un arsenal muy variado. El juego consta de multitud de modos de juego y de una interesante modalidad para 4 jugadores (desgraciadamente, sólo disponible en PS2). Lástima que para justificar un subidón de adrenalina haya que recurrir a la guerra... ■

FORMULA ONE 2001 PARA PS2

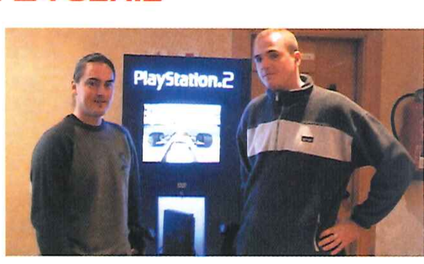
A VUELTAS CON LA VELOCIDAD...

ES EL SEXTO TÍTULO DE LA SERIE



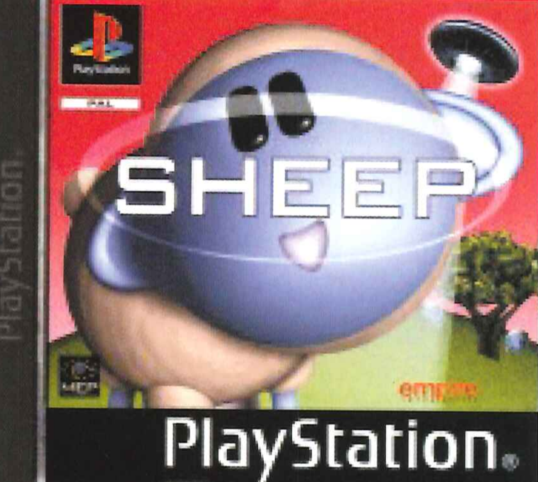
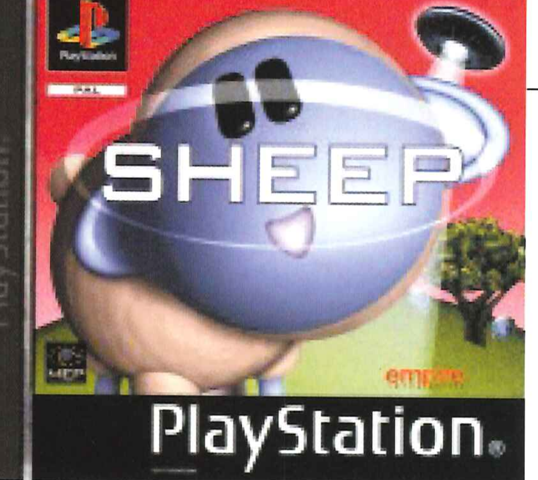
El primer *F1* de Psygnosis nació casi al mismo tiempo que la gris. Luego llegaron *F1 '97*, *F1 '98*, *F1 '99* y *Formula One 2000*, que se publicó hace poco más de tres meses. El nuevo año también tendrá, cómo no, su *Formula One 2001*, que saldrá para PS1 y para PlayStation2. Precisamente el jefe de desarrollo de este último, Clemens Wangerin, viajó a España para presentarnos un avance de lo que será este título, que se publicará en abril.

Wangerin aseguró que el juego que están desarrollando no es un refrito de los anteriores *F1*. «Hemos tenido que empezar desde la nada porque éste es un juego para PS2, una máquina que tiene unas especificaciones tan particulares que no puedes reutilizar lo que hayas hecho para PS1 Lo único que hay en común entre este título y los anteriores es el material de referencia, que sí hemos utilizado», matizó el jefe de desarrollo. Las 22 personas que integran el equipo se han centrado en la física, el movimiento y manejo de los coches y en la IA. «Pretendemos —añadió Wangerin— que el jugador sienta que está en un circuito conduciendo un monoplaza y que de verdad está compitiendo con otros 21 coches.» El juego va a contar con los mismos modos que *Formula One 2000*. Por desgracia, pues, carecerá del modo multijugador mediante MultiTap que sí incorpora el *F1 Championship Season 2000* de EA Sports. El título de Sony no incluirá esta opción «por una cuestión de tiempo», reconoció Wagerin. Además de unos mejores gráficos, unas texturas más detalladas y una IA muy superior, se distingue de sus antecesores en que es el primer título de la serie que está desarrollando un estudio propio de Sony. Los anteriores fueron creados por estudios externos (Bizarre, Psygnosis y Studio 33). ■



El jefe de desarrollo de *F1 2001* para PS2, Clemens Wangerin (derecha), y el productor asociado, Martin Harrow, mantuvieron un encuentro informal en las oficinas de Sony Computer Entertainment España


Sony te abriga el cerebro
Este gorro MIZUNO de REGALO
Sólo por enviar 2 códigos de barras de Cintas Audio, MiniDisc, Disquetes o Pilas Sony al Ap. 471, Ref. Mizuno, 08080 Barcelona.
y el duodeno
y los riñones
y el bazo
y el páncreas
y el hígado
y la tráquea
y el colon
y el apéndice
y el esófago
y el esternón
y el píloro
y el intestino delgado
MIL chalecos MIZUNO GRATIS
Regalo seguro para los 500 primeros y sorteo de 500 más.
SONY
74
SONY
90
SONY
2HD
IBM
SONY
ALKALINE
SONY
Bases depositadas ante notario. Promoción válida hasta fin de existencias. Sorteo el 5.2.2001

***Sheep*, un original juego en el que tienes que conducir ovejas cual perro pastor, es el primer título que distribuye Planeta tras el acuerdo con Empire**

PLANETA DeAGOSTINI®



Planeta DeAgostini Interactive ha aprovechado el salto al mundo de los videojuegos para cambiar de nombre y crear un nuevo diseño corporativo

PLANETA DEAGOSTINI DISTRIBUIRÁ A EMPIRE

UN NUEVO PLANETA EN EL UNIVERSO

SHEEP, PRIMER FRUTO DEL ACUERDO

La editorial Planeta DeAgostini, conocida principalmente por sus coleccionables, enciclopedias y diccionarios, ha decidido ampliar su mercado y se ha metido de lleno en el mundo de los videojuegos. Planeta cuenta con los derechos exclusivos de distribución en España de los productos de Empire Interactive para distintas plataformas. El primer título fruto de este acuerdo es *Sheep*, un divertido y original juego en el que tienes que rescatar ovejas y que ya lleva unas semanas en la calle. Otros videojuegos para PS1, de Empire, que Planeta ha lanzado en esta campaña de Navidad son *Spin Jam* y *Speedball 2001*.

Además de PS1, el acuerdo entre ambas empresas también comprende títulos para PlayStation2, Game-Boy, Dreamcast y, en un futuro, X-Box. El director de la división de productos interactivos de Planeta DeAgostini, Sergio Rincón, apuntó que los juegos para PS1 tendrán un precio de 4.900 a 6.900 pesetas, mientras que los de PS2 rondarán las 8.000. Rincón explicó que los títulos para consola tendrán mayor implementación durante 2001. «Tenemos en cartera —dijo— 20 videojuegos de Empire.»

La nueva estrategia de la división de productos interactivos de la editorial se ha aprovechado para cambiar el nombre (ahora se denomina Planeta DeAgostini Interactive) y variar su diseño corporativo. Esta ampliación de sus actividades —Planeta DeAgostini Interactive ya distribuía sus propios títulos de consulta, referencia y productos infantiles— responde «a la necesidad del grupo de dejar de ser sólo editores para cubrir por completo la cultura y el ocio en cualquier formato para el usuario final», manifestó Rincón. El director de Planeta DeAgostini Interactive reconoció que habían negociado licencias con otras compañías y que se decidieron por Empire Interactive atendiendo a razones de calidad y de rentabilidad. Por su parte, Empire, en palabras de Alison Ryan, responsable de la compañía en el sur de Europa, se decantó por Planeta «porque es una de las marcas más introducidas y conocidas de España». Pues...¡bienvenidos al loco mundo de los videojuegos! ■

RETRO LIMBO

BUST-A-MOVE: ¿UN ESTUPENDO JUEGO DE BOLAS O UN JUEGO BOLUDO, COMO DICEN LOS ARGENTINOS? UN BUEN JUEGO DE PUZZLES DEL PASADO, PERO QUIZÁS ALGO DESFASADO EN EL PRESENTE.

POR QUÉ ME GUSTA *BUST-A-MOVE*

Bust-A-Move es, como mínimo, el segundo mejor juego de puzzles de todos los tiempos. El segundo, porque todo el mundo sabe cuál debe ser el primero; y como mínimo porque, aunque repetir el éxito de *Tetris* no está al alcance ni de fenómenos como *Tamara*, su modo para dos jugadores (ya sea contra tu cuñado, la vecina del quinto o la propia Play) consigue que el conocido «*sólo una más*» se transforme en «*sólo dos más*», «*una al mejor de 7*» o «*Martínez, vuelve a llegar tarde al trabajo*». Pensarás en burbujas, soñarás con burbujas e irás a clases en las que *profesores-burbuja* diserten sobre la *circulatura del cuadrado*; y entonces intentarás hacer chocar las cabezas de los de delante, te invitarán a que abandones el aula y buscarás como loco una máquina donde seguir practicando el *Snorkeling*. ¿Genial? No... peligrosamente adictivo. Para jugar con moderación.

Javier Lourido Estévez



POR QUÉ DETESTO *BUST-A-MOVE*

Por favor... *Kurushi, Kula World, Devil Dice*... En los últimos años hemos visto claramente que la originalidad, la adictividad y las 3D no están reñidas. Jamás un *Tetris* o un *Bust-A-Move* te han hecho sentir tan frágil o te han puesto tan nervioso como *Kurushi*. Adictividad no es cuando un juego *divertido* te hace seguir jugando una y otra vez: es cuando un juego que te hace sufrir, sudar, temer, gritar, acaba obligándote a pasar otra vez por lo mismo. «Sufrimiento que crea adicción», eso son *Kurushi* y compañía. *Bust-A-Move* sólo es un juego. Divertido, adictivo... pero ya está. No ha cambiado un ápice en años, ¿dónde están la originalidad, la sorpresa, las novedades, las razones para gastarse otra vez el dinero? Bah. Además, eso de estar todo el santo día jugando con las bolas, me parece pornográfico. Por no hablar de lo que me parece explotarlas entre sí...

Carlos Robles

Veredicto: Uno de los mejores juegos de puzzles de la historia, sin lugar a dudas. Pero lo cierto es que, desde el primer Bust-A-Move, no hemos sido capaces de encontrar ni una novedad interesante en sus continuaciones...

VOLANTE GT3

DALE UN GIRO A TU FORMA DE JUGAR

¡PROBAMOS EN EXCLUSIVA EL VOLANTE OFICIAL DE *GT3*!

Logitech, la prestigiosa marca de periféricos para ordenador, se pasa al maravilloso mundo de las consolas con un plato fuerte: el volante oficial de *Gran Turismo 3*. Un periférico radicalmente diferente a todos los demás volantes de PS1 o PS2, ya que éste funciona con tecnología *force feedback*. Esto significa que, en lugar de las simples vibraciones de un DualShock o un volante normal, el volante de Logitech para PS2 —cuyo nombre definitivo no conocemos aún, aunque podría llamarse algo así como «WingMan Formula Force GT»— ofrece resistencia gradual e incluso es capaz de moverse por sí solo. Si por ejemplo un coche te empuja por el lado derecho, el volante gira hacia la izquierda, obligándote a ejercer fuerza hacia la derecha para no perder el control del coche. Y cosas parecidas pasan con los baches, los derrapes, los accidentes...

Básicamente funciona como el JogCon que se vendió en Japón junto con *RRT4*, aunque en este caso, en lugar de tratarse de un pad, hablamos de un volante enorme y robusto, con pedales de aceleración y freno totalmente analógicos.

Sin embargo, este *peazo* periférico podría tener algunos inconvenientes. El primero, que se enchufa a uno de los puertos USB frontales de la PS2, por lo que queda fuera del alcance de la PSone o la PlayStation original. Y el segundo, mucho más grave, es que se trata de



Una joya que muy pronto se convertirá en el periférico más buscado por cualquier piloto que se precie

un sistema de control completamente nuevo en el mundo de las consolas, por lo que... por ahora funciona única y exclusivamente con *GT3*. Quizás, con el tiempo, los futuros juegos de carreras de PS2 estén pensados para este volante. Pero de los juegos que hemos probado —*GT, GT2, RRT4, RRV*, etc.—, ninguno soporta el nuevo sistema periférico de Sony.

Dada la inigualable calidad del volante, lo más probable es que su precio cuando salga a la venta sea bastante más elevado que el de otros volantes «normales» ahora disponibles, y comprar un periférico que sólo funciona con un juego... Pero bueno, eso podría dejar de ser un problema en el futuro, a medida que el aparato se establezca como estándar para simuladores de carreras y todos los juegos sean compatibles con él. Déjanos algún tiempo para analizarlo más a fondo, ¿de acuerdo? Quizás es compatible con algún juego más... ■

MUNDO INTERNET

UBI SOFT ESTRENA WEB

NUEVAS SECCIONES, DEMOS, PARCHES, VÍDEOS...

Son muchas las compañías que en los últimos meses han lavado la cara de su página web. Si en el número anterior te informábamos sobre el nuevo sitio corporativo de EA para España y en el de noviembre te anunciábamos la modernización de la página de Sony, este mes le toca a Ubi Soft (www.ubisoft.es), que ha rediseñado su sitio en la red e incorporado nuevas secciones.



En Juegos Ubi Soft encontrarás información sobre todos los títulos de la compañía, tanto de los que ya están disponibles como de los de próximo lanzamiento. Argumento, precio, disponibilidad y la posibilidad de visitar las páginas específicas de cada videojuego.

En la Sala de Prensa puedes acceder a toda la información referente a Ubi Soft España: noticias, lanzamientos y eventos. En la nueva web también podrás bajarte demos, parches, vídeos, bandas sonoras de los juegos, nuevos circuitos y coches... También podrás participar en concursos y optar a los premios. Este mes puedes llevarte premios «surferos» de la marca O'Neill con el concurso de *Surf Raiders*. ■



www.centromail.es

Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



PS one™



PLAYSTATION PS ONE 19.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL

990

CABLE RF TV Centro MAIL

1.590

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE

~~4.500~~ 4.190

MEMORY CARD SONY PS ONE

~~2.100~~ 1.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER

8.990

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2

~~10.990~~ 6.990

ALIEN RESURRECCIÓN

~~7.990~~ 7.490

DINO CRISIS 2

~~6.990~~ 6.490

FIFA 2001

~~7.990~~ 7.490

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

~~7.990~~ 7.490

TOMB RAIDER: CHRONICLES

~~8.990~~ 8.490

007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

~~7.990~~ 7.490

ALADDIN: LA VENGANZA DE N.

~~6.990~~ 6.490

BUGS BUNNY Y TAZ: LA ESPIRAL DEL TIEMPO

~~5.990~~ 5.490

CHASE THE EXPRESS

~~6.990~~ 6.490

CHICKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA

~~7.990~~ 7.490

CRASH BASH
~~6.990~~ 6.490

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

~~7.990~~ 7.490

DINOSAURIO

~~6.995~~ 6.490

DRIVER 2

~~7.490~~ 6.990

EL DORADO

~~6.995~~ 6.490

EL LIBRO DE LA SELVA

~~6.990~~ 6.490

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER

~~7.490~~ 6.990

ESTO ES FÚTBOL 2

~~6.990~~ 6.490

F. MOTOCROSS: McGRATH vs PASTRANA

~~7.990~~ 7.490

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

~~7.990~~ 7.490

F1 RACING CHAMPIONSHIP

~~6.995~~ 6.490

FÓRMULA 1 2000

~~7.990~~ 7.490

GRAN TURISMO 2

~~3.990~~ 3.490

MS. PAC-MAN MAZE MADNESS

~~6.990~~ 6.490

NBA LIVE 2001

~~7.990~~ 7.490

PARASITE EVE II

~~7.990~~ 7.490

PATO DONALD CUAC ATTACK

~~6.995~~ 6.490

RAYMAN 2

~~6.995~~ 6.490

READY TO RUMBLE BOXING ROUND 2

~~6.990~~ 6.490

RESIDENT EVIL

~~2.990~~ 2.790

SHEEP

~~7.490~~ 6.990

SPIDER-MAN

~~7.990~~ 7.490

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN

~~6.990~~ 6.490

TOM & JERRY PORRAZOS DIESTRO Y SINIESTRO

~~6.995~~ 6.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

~~8.490~~ 7.990

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

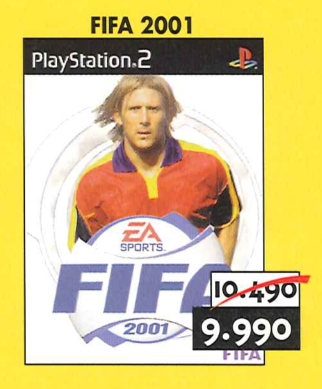
Expertos en Videojuegos



www.centromail.es











































Producto	Antes	Precio
CABLE AV + S-VÍDEO LOGIC 3		1.790
CABLE RFU ADAPTOR SONY	~~3.990~~	3.790
CABLE SCART LOGIC 3 (EUROCONECTOR)		2.190
PLAYSTATION 2 (NOVEDAD)		74.900
CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY	~~4.990~~	4.790
CONTROL PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 2		4.990
DVD REMOTE INTERACT	~~4.990~~	3.990
MEMORY CARD 8 MB.	~~6.990~~	6.490
MULTI TAP	~~7.990~~	7.490
SYSTEM SELECTOR PELICAN		4.990
VERTICAL STAND	~~2.490~~	2.290
VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL		9.990

Juego	Antes	Precio
FIFA 2001	~~10.490~~	9.990
DEAD OR ALIVE 2	~~9.990~~	9.490
RAYMAN REVOLUTION	~~10.990~~	10.490
TEKKEN TAG TOURNAMENT	~~9.900~~	9.490
AQUA AQUA: WETRIX	~~7.990~~	7.490
DINOSAUR	~~10.990~~	10.490
DYNASTY WARRIORS 2	~~9.900~~	9.490
ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER	~~9.990~~	9.490
ESPN INTER. TRACK & FIELD	~~9.990~~	9.490
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	~~10.490~~	9.990
FANTAVISION	~~9.900~~	9.490
GRADIUS III AND IV	~~9.990~~	9.490
KESSEN	~~10.490~~	9.990
MADDEN NFL 2001	~~10.490~~	9.990
NBA LIVE 2001	~~10.490~~	9.990
NHL 2001	~~10.490~~	9.990
ORPHEN: SCION OF SORCERY	~~12.490~~	11.990
RC REVENGE PRO	~~9.990~~	9.490
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	~~9.990~~	9.490
RIDGE RACER V	~~9.990~~	9.490
SILENT SCOPE	~~9.990~~	9.490
SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS	~~10.490~~	9.990
SUPER BUST-A-MOVE		cons.
THEME PARK WORLD	~~10.490~~	9.990
TIME SPLITTER	~~10.990~~	10.490
TOP GEAR DARE DEVIL	~~10.990~~	10.490
WILD WILD RACING	~~9.990~~	9.490
X-SQUAD	~~10.490~~	9.990

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero.

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

CONCURSO

Teleñecos, una aventura monstruosa



La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Teleñecos, una aventura monstruosa*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.





La pregunta

El protagonista de *Teleñecos, una aventura monstruosa* es Robin, un familiar de la rana Gustavo. ¿Qué parentesco une a Robin con «el reportero más dicharachero de Barrio Sésamo»?

1. Es su sobrino
2. Es su primo
3. Es su hermano

El premio

Un lote compuesto por un juego y un Gustavo de peluche para cada uno de los 20 ganadores





¿Puedes imaginarte algo peor que ver a tus héroes de trapo de la infancia, los geniales Teleñecos, convertidos en monstruos? Terrible, ¿verdad? Puede que éste sea el momento ideal para hacer algo por ellos, que tantas cosas esenciales para la vida cotidiana te enseñaron. Así que vete preparando para pasar de un mundo a otro, sortear enemigos, resolver puzzles y conseguir objetivos. Y, después del esfuerzo... ¿un capuchino? No, hombre. Mucho mejor, un Gustavo calentito y blandito para dormir plácidamente abrazado a él.

PREVIEWS





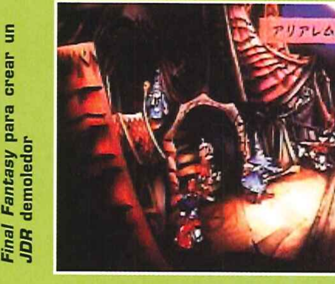
Eithea: Moonlight contra Fire Dragon en un combate a muerte

EITHEA

ATLUS

La especialidad de muchos JDR es contar historias, y *Eithea* trata básicamente de eso. Lo raro es que los temas de esta historia sean la confianza y el amor. Con un equipo de bellezas orientales a tus órdenes, conducirás a los miembros de la familia Moonlight (Luz de luna, los buenos) contra los clanes Fire Dragon (Fuego de dragón, los malos), que con sus avances científicos están destruyendo el delicado equilibrio entre vida y naturaleza. Los poderes y las habilidades de tu personaje giran en torno a un innovador sistema de combate conocido como LAV (*Latent Ability Voltage* o Tensión de habilidad latente). LAV es el poder mental potencial de un personaje y fluctúa en función de su humor o su estado anímico. Esto significa que el modo en que hables con otros personajes influye en tu rendimiento en combate. ■

Vandal Hearts se funde con *Final Fantasy* para crear un *JDR* demoledor





SEVEN-LACE MORSE'S CAVALRYMEN

NAMCO

Hace aproximadamente 1.000 años, unos demonios vagaban por nuestro planeta y tenían a la humanidad bastante pisoteada. Por suerte, los creadores de la Tierra regresaron para entregar siete armas a siete valientes guerreros, que consiguieron borrar el mal de la faz de la Tierra.

Y ahora, unos 1.000 años después, los demonios han vuelto para intentar arrebatarle a la humanidad el control del planeta. *Seven-Lace Morse´s Cavalrymen* es el primer JDR de Namco para PS2, y tu tarea consiste en reunir las siete espadas místicas con los siete guerreros que deben empuñarlas. El juego exige un cierto grado de planificación estratégica ya que las diferencias entre los luchadores y los usuarios de la magia son muy profundas; sin la ayuda de los guerreros, tus magos están condenados. Está bien ver cómo los grandes fabricantes vuelven a los JDR, y para uno que no se ha prodigado demasiado en el género, este juego representa un gran paso adelante. ■

ORIENT EXPRESS

¿PS2 EN LOS SALONES?

RECREAR RECREATIVAS

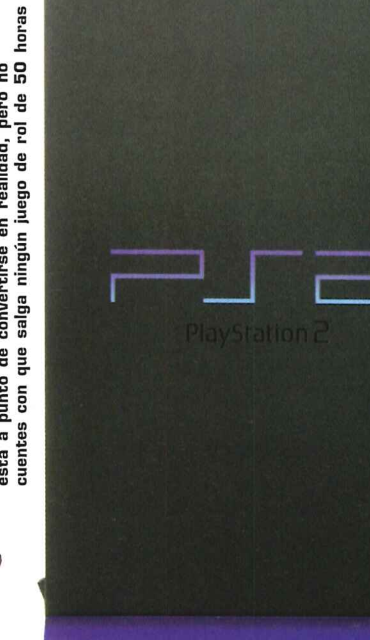
NAMCO ANUNCIA HARDWARE PARA RECREATIVAS BASADO EN PS2

Ya conoces los rumores, has visto los juegos y has estado ahorrando pasta para comprártela lo antes posible. La PS2 ya se ha vendido como churros por aquí en Japón y desde que se pusiese a la venta en el resto del mundo el pasado 24 de noviembre (parecía que no llegaría nunca), en el viejo continente está pasando tres cuartos de lo mismo.

Con este éxito comercial en mente, Namco ha decidido basar su nuevo hardware para máquinas recreativas en la PlayStation2. El sistema, conocido por el código base System 246, utilizará todos los elementos técnicos básicos (y no tan básicos) de la PS2, como el motor Emotion y los procesadores gráficos, para impulsar su nueva ola de títulos para máquinas arcade. El juego que inaugurará el sistema será el recién confirmado *Ridge Racer V Arcade Battle.* Namco tiene previsto que al nuevo *Ridge* le siga una serie de juegos arcade recién hechos y todavía por anunciar sobre los que de momento nadie suelta prenda. No faltan rumores sobre los nuevos *Soul Calibur* y *Time Crisis*, pero la confirmación se nos sigue resistiendo.

El System 246 aprovecha las prestaciones de CD, DVD y disco duro de la PS2 para simplificar y flexibilizar el almacenamiento de información. Esto significa que será mucho más fácil transferir juegos de una cabina a otra, ya que habrá que cambiar muy poco hardware. Para cambiar de juego, el propietario del salón no tendrá más que introducir un nuevo disco. Además, esto ayudará a hacer más variada la oferta de los salones recreativos; será más fácil y barato para sus propietarios cambiar su *stock* de juegos. Las posibilidades son más que prometedoras... Imagínate una máquina arcade con un cargador de DVD enterrado en sus entrañas. ¿Por qué no tener 10 juegos en una sola máquina? ¿O 20? ¿O 100? ■

¿Juegos PS2 en máquinas recreativas? La fantasía está a punto de convertirse en realidad, pero no cuentes con que salga ningún juego de rol de 50 horas





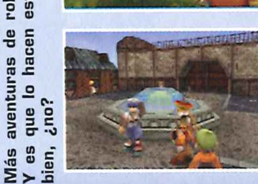


NUEVOS LANZAMIENTOS

THREADS OF FATE
(SQUARE)

Un nuevo juego de Square... ¿adivinas qué es? ¿Un JDR, dices? Bien hecho, toma un caramelo. *Threads Of Fate* contiene dos aventuras completas. Son dos porque puedes jugar bien con Rue, un mozalbete que tiene la capacidad de convertirse en cualquier monstruo al que derrote, bien con Mint, su jovencita amiga capaz de poner en práctica una poderosa magia. Su odisea les llevará a buscar un antiguo artefacto de inmenso poder, a luchar por librar al mundo del mal y, ya puestos, a saldar algunas cuentas pendientes. ■



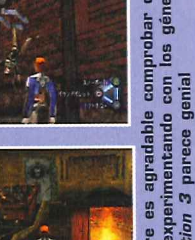


Más aventuras de rol de Square. Y es que lo hacen estupendamente bien, ¿no?

DECEPTION 3 DARK DELUSION
(TECMO)

Este juego parte de una premisa bastante poco usual pero, al fin y al cabo, la industria de los videojuegos siempre se ha caracterizado por ser una bestia fértil y original. *Deception 3* trata básicamente de colocar trampas para capturar a unos enemigos que han invadido tu castillo. Parece simple, pero también puedes optimizar las trampas para hacerlas más dañinas y hasta combinar artefactos para crear otras nuevas de cosecha propia. Por aquí está haciendo furor y la versión PAL para vosotros no puede andar muy lejos. ■







Siempre es agradable comprobar que se sigue experimentando con los géneros. *Deception 3* parece genial

DANGAN
(KSS MEDIA)

Puede que los fans de *Gauntlet Legends* o *Smash TV* sientan curiosidad por *Dangan*. En pocas palabras, se trata de una versión actualizada en la que guías a Jack (el héroe) hasta la salida de cada nivel al tiempo que matas a malos, recoges cosas y tratas de que no te fría, te rebane o te triture alguna de las numerosas trampas. Esparcidos por los escenarios encontrarás toda una selección de *power-up* y armas que te ayudarán a avanzar y repartir venganza a diestro y siniestro. *Dangan* no promete nada original o innovador, pero sí diversión a raudales. ■

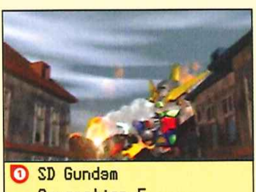




Un poco de acción desaforada no hace daño a nadie. Excepto a los malos, claro está

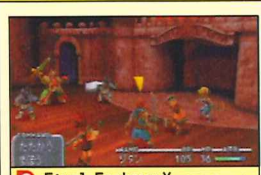
TOP JAPÓN

TOP 5 - LOS MÁS VENDIDOS



1. SD Gundam Generation-F (Bandai)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 (PS2) (Konami)
4. My Summer Vacation (SCEI)
5. Digimon World 2 (Bandai)

TOP 5 - LOS MÁS ESPERADOS



1. Final Fantasy X (PS2) (Square)
2. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Konami)
3. The Bouncer (PS2) (Square)
4. Onimusha Warlord (PS2) (Capcom)
5. Star Ocean 3 (PS2) (Enix)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dual Monsters III (Konami)
3. Bio Hazard III (Capcom)
4. Final Fantasy VIII (Square)
5. Gran Turismo 2 (SCEJ)



Ninja X, el misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

PS2: MÁS QUE UN JUEGO DE NIÑOS

Los jugadores japoneses están locos de contento. Disponen de la PS2 junto con una serie de títulos de calidad y más que están por llegar. Pero las implicaciones más profundas de la PS2 no han hecho más que empezar a dejarse notar.

Si hay algo que diferencia a la PS2 del resto de consolas es que cuenta con su propio reproductor de DVD. Menuda novedad, debes estar pensando, pero el caso es que en estos momentos está ocurriendo una cosa muy curiosa en el frenético mundillo comercial y empresarial del distrito Akihabara de Tokio. Por aquí no es normal que las tiendas surjan de la nada para zambullirse de lleno en el océano de la competencia, pero desde hace poco está floreciendo toda una serie de nuevos establecimientos que venden películas y juegos en DVD. ¿Por qué? Por la PS2, claro está.

La gente se ha dado cuenta de que no se trata únicamente de una consola de videojuegos y la están comprando exclusivamente por sus posibilidades de reproducción de DVD. De hecho, la consola está empezando a venderse más que los juegos. Además, Namco la está utilizando como motor para su nuevo hardware de máquinas arcade y GSCube potencia aún más sus posibilidades (Véase El mañana empieza hoy en *PSMag 47*). ¿Y después qué? ¿Un horno basado en la PS2? Cosas más raras se han visto, amiguitos... ■

AKIHABARA MON AMOUR

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A *PSMAG*...

• Nuestro amor por los artilugios pequeños y monos no se extingue. Touch Ojisan es un pequeñito y precioso sujeto de plástico que va conectado a tu ordenador. Cuando llega un *e-mail* o un fax, se le sonrojan las mejillas y mueve los brazos y la cabeza. Realmente ingenioso.

• Más chifladura por los puzzles, esta vez de la mano del fabricante Visit. El fantásticamente titulado *Chiki Chiki Chikin* va, quién lo diría, de juntar bloques de colores. Tres del mismo tipo desaparecen y te dan puntos. Uno que vale la pena tener como mínimo por el título...

• Idea Factory está proyectando un JDR para PlayStation. La principal diferencia entre el juego, cuyo tentador título es *Generation Of Chaos*, y los JDR de otras consolas es que se puede jugar *online*. Cualquiera que conozca *Everquest* o *Asheron´s Call* para PC se alegrará de la llegada de éste.

• El tan esperado *Dragon Quest VII* salió el mes pasado. En sus primeros tres días a la venta, alcanzó casi los dos millones de copias vendidas, que han cosechado algo así como 15.210 millones de yenes. ¡Para que luego digan que no hay gente que juegue!

SÓLO EN JAPÓN

¿QUIÉN HA QUEMADO EL PAN?

«Me llamo Burnt Bread Man, que quiere decir el Hombre del Pan Quemado, y estoy enfadado. Me dejaste dentro del horno demasiado tiempo y ahora mi cabeza se ha chamuscado. Estoy enfadado. Grrrr!» Tiembla, porque éste es el poderoso mensaje de Burnt Bread Man. Se trata de una de las últimas mascotas con pinta de icono que han aparecido por aquí. Pero ésta se aparta de la norma, ya que no sólo es mona, sino también maleducada, sarcástica y se le va la mano con facilidad. Tal es su popularidad que ha dado a luz a una nueva generación de juguetes y de artículos con su imagen, y está haciendo que su creador, San-X, esté amasando una fortuna. Ten miedo. Ten mucho miedo. Burnt Bread Man se avecina. ■



JOSÉ DAVID LÓPEZ SÁNCHEZ



PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Alguien corriendo por callejones oscuros. El peligro acecha... Por fin, un coche que la ayudará a huir. Pero no sé lo que le aguarda ahí dentro... menos mal que siempre nos quedará alguna alma caritativa que nos eche un cable en momentos como este. ¡¡Muy buena la parodia del anuncio televisivo!! Enhorabuena a José David López Sánchez por su genial idea. Te llevas nuestra preciada camiseta.

LA PLAYSTATION Y LOS ANUNCIOS por José David López Sánchez.

AAAH!

NUNCA ME LIBRARÉ DE ÉL, DE MI PESADILLA.

UNA PESADILLA QUE LA PERSEGUIRÁ...

...INCLUSO EN SU MISMO COCHE.

AUNQUE NO SABE QUE EL PELIGRO SIEMPRE ACECHA...

... Y BAJO UNA APARIENCIA MONSTRUOSA.

¿QUIEN LA SALVARÁ DEL MONSTRUOSO SER QUE LA ACECHA?

SIN NINGUNA DUDA...

PSX.

RRII...

EL FONTANERO ESTÁ EN EL ASIENTO TRASERO.

PSX.

TO BE CONTINUED...

NOMBRE:

PANZER FRONT

OBSERVACIONES:

¿UN *GRAN TURISMO* PARA TANQUES? LA GUERRA NUNCA HA SIDO TAN DIVERTIDA

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Juego de acción/ estrategia de tanques
DISTRIBUIDOR:	Virgin
FABRICANTE:	Enterbrain
FECHA DE LANZAMIENTO:	Marzo
COMPLETADO:	50%

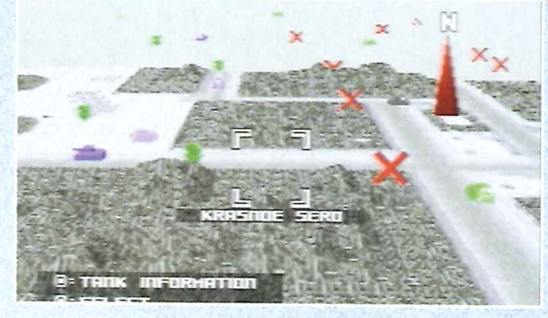


Los tanques humean como los de verdad, aunque con un olor distinto al cocido de mamá

Los que conducen tanques lo tienen fácil. Ahí van ellos, envueltos en varias toneladas de blindaje con un brutal y amenazante cañón en la torreta, mientras sus hermanos de armas tienen que correr a pie con sólo una cacerola y un rifle ligero por toda protección. Pero a pesar de su tremendo potencial, apenas se han desarrollado batallas de tanques para PlayStation. Bueno, hasta ahora. *Panzer Front*, de Enterbrain ,es el primer simulador de tanques serio para PlayStation y está decidido a convertirse en el *Gran Turismo* de los amantes de los tanques.

Panzer Front tiene como escenario 23 batallas auténticas de la II Guerra Mundial, libradas tanto en ciudades como en campo abierto, y te coloca detrás del cañón de 24 tanques diferentes, ya sea como conductor ruso, alemán o americano. Y no sólo eso, es mucha la responsabilidad que descansa sobre tus espaldas, y de tu historial militar y del éxito o fracaso de tus acciones depende todo el curso de la guerra. De hecho, el director de Enterbrain, Yasushi Ishizu, confiesa que *Panzer Front* es tanto un juego de estrategia como un simulador de acción. «Hasta cierto punto el juego te permite jugar de modo arcade», dice, «pero sin duda te exige un mayor grado de compromiso.»

Eso significa no cuidar sólo de ti mismo, sino también de tus secciones de tanques e infantería controladas por la IA. A menudo tienes que ablandar al enemigo antes de que los soldados de infantería puedan entrar: acribillales a balazos desde una colina cercana y de este modo ganarás una cierta ventaja táctica que hará la vida más fácil (y más larga) a tus chicos. Pero como la IA es tan avanzada, las cosas pocas veces salen como quieres. Estas batallas te obligan a pensar con los pies en el suelo, o mejor dicho, con la oruga en el suelo. ■



Veintitrés batallas disponibles, aunque en ninguna te dejarán ponerte a los mandos de un tanque de cerveza perteneciente a la brigada de camareros del ejército americano





PERFIL

COMPAÑÍA:	Enterbrain
NOMBRE:	Yasushi Ishizu
CARGO:	Director
TRAYECTORÍA:	*Power Dolls 2*, un simulador de estrategia militar ambientado en el futuro. Sólo salió en Japón
INFLUENCIAS:	Películas de Hollywood sobre la II Guerra Mundial y juegos de mesa de estrategia bélica

«Estas batallas te obligan a pensar con los pies en el suelo»

NOMBRE:

HELLBOY

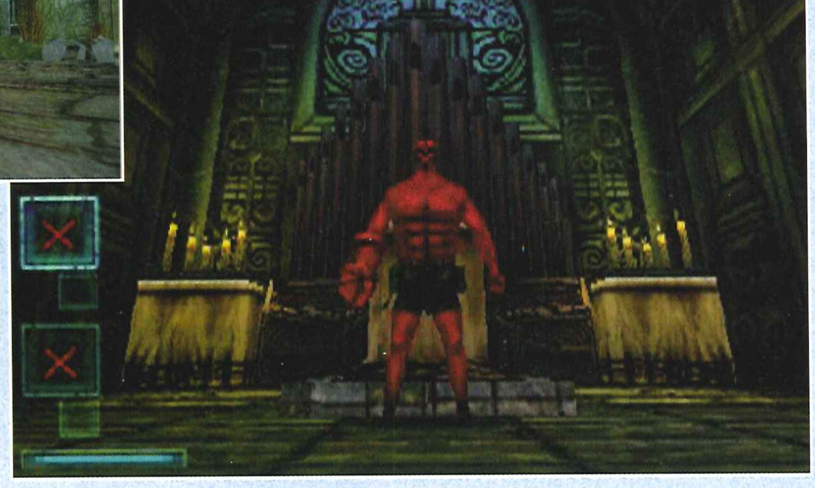
OBSERVACIONES:

PARA VARIAR UN POCO, AQUÍ EL BUENO DE LA PELI ES UN ENORME DEMONIO FORZUDO Y ARMADO HASTA LOS DIENTES

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Aventura de acción en tercera persona
DISTRIBUIDOR:	Virgin
FABRICANTE:	Dark Horse Interactive
FECHA DE LANZAMIENTO:	N/D
COMPLETADO:	80%







Hellboy fue criado por humanos, quienes se las apañaron para ocultarle hasta los 18 años el hecho de que era adoptado. Seguro



Por cierto, Hellboy es el personaje que está a la derecha

Las ventas de cómics bajan en picado con mayor rapidez que la cotización del euro, así que la legendaria Marvel Comics ha decidido centrarse en los videojuegos. Sin embargo, si la Marvel, DC y demás compañías de cómics dejaran de publicarlos, eso sería en cierto modo un desastre para muchos jugadores. Un gran juego basado en un cómic, como demostró hace poco *Spider-Man*, es excelente por dos razones: es un gran juego en sí y recrea de forma visual y atractiva el cómic. Sin la base del cómic no sería más que otro juego, y no importa si los cómics se venden o no: son una estupenda fuente de inspiración.

Hellboy, basado en una serie de Dark Horse dibujada por Mike Mignola, es una aventura de acción en tercera persona protagonizada por el héroe del mismo nombre. Sus orígenes están ocultos tras un velo de misterio, pero este demonio de cuernos recortados fue criado por gente normal a pesar de ser un pequeño bebé de color rojo. Ahora, ya adulto, trabaja para la Oficina de Defensa e Investigación Paranormal, aunque no le obligan a llevar traje y corbata. Hellboy busca pistas sobre su pasado durante las misiones parecidas a los ubicuos *Expedientes X* que realiza para la susodicha oficina. La acción está ambientada en la Checoslovaquia de 1962, y el juego nos descubre a nuestro héroe escarlata encerrado en un manicomio de pesadilla, en el que uno de sus compañeros de prisión intenta abrir un portal hacia un reino de maldad indecible. Si todo esto te parece un poco trillado, no te preocupes, el distribuidor, Virgin, promete que habrá una trama con un montón de sorpresas. El productor ejecutivo de *Hellboy*, Olivier Lebourg nos contó que el juego «está pensado para el público general, pero los seguidores del cómic captarán muchas más sutilezas».

El creador de *Hellboy*, Mike Mignola, contribuyó al desarrollo del juego: sugirió muchos elementos para la trama y se aseguró de que el juego respetaba el material de origen. «El color, los diálogos, las poses de Hellboy... intentamos ser lo más fieles posibles al cómic», nos explicó Lebourg, «y Mike Mignola incluso revisó los diálogos que tienen lugar en el juego.»

Vale, pero ¿qué pasa con el juego? Bueno, pues la acción de *Hellboy* se desarrolla a lo largo de unas 120 «estancias» en 6 localizaciones distintas, todo ello repleto de puzzles basados en la acción: un cementerio en el centro de Praga, el manicomio, un monasterio que data de la Edad Media, las alcantarillas, un pueblo abandonado y, finalmente, el mismísimo Infierno. La posibilidad de encontrarse en algunos de esos niveles con «monjes malvados» y con «enfermeras mutantes» hará que más de uno levante las cejas. El tiempo dirá si *Hellboy* es maná procedente del Cielo o un engendro del diablo... ■

PERFIL	
COMPAÑÍA:	Cryo
NOMBRE:	Olivier Lebourg
CARGO:	Productor ejecutivo
TRAYECTORIA:	Lebourg trabajó en Cryo durante siete años, durante los que supervisó (entre otros) *Hard Boiled* y *Pax Corpus*
INFLUENCIAS:	*Hellboy*, el cómic, afirma con cierto misterio

«Intentamos ser lo más fieles posible al cómic»



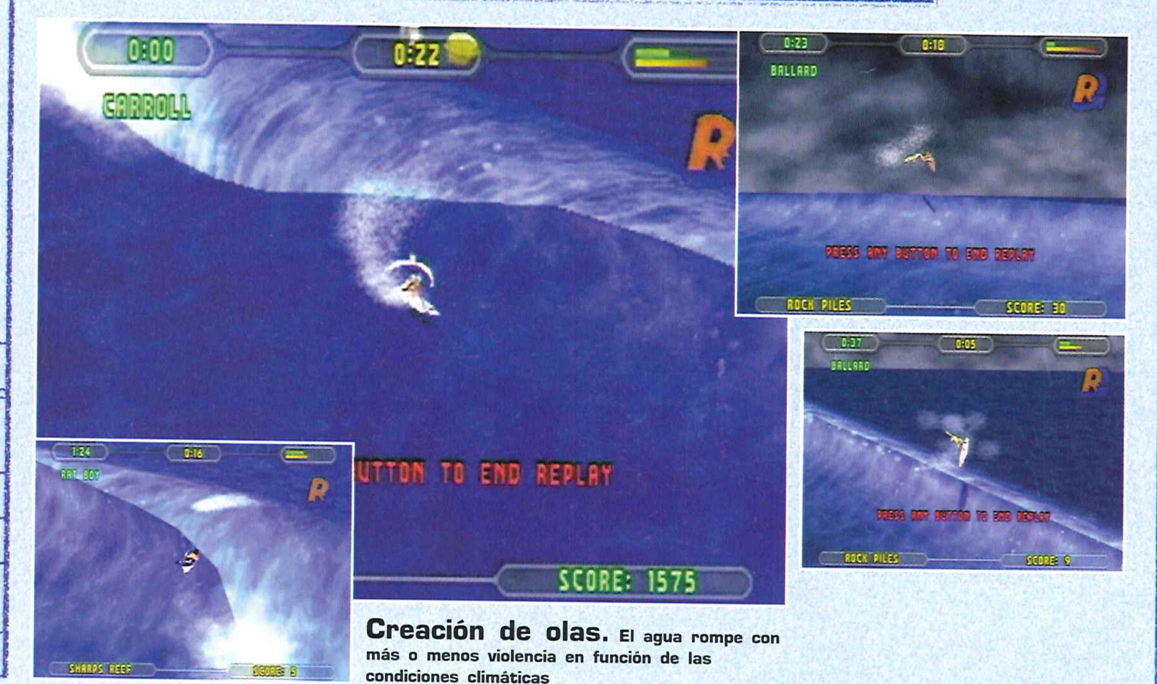
NOMBRE:
CHAMPIONSHIP SURFER

OBSERVACIONES:

VAMOS A CABALGARNOS UNAS OLAS...

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Simulador de surf
DISTRIBUIDOR:	Infogrames
FABRICANTE:	Krome Studios
FECHA DE LANZAMIENTO:	N/D
COMPLETADO:	80%



Creación de olas. El agua rompe con más o menos violencia en función de las condiciones climáticas

Desde que Dylan, de *Sensación de vivir*, empezase a tener los problemas con las drogas que le obligaron a colgar la tabla, el surf ha permanecido olvidado durante demasiado tiempo en nuestras pantallas de televisión. *Championship Surfer* tiene la intención de remediar esta situación e imitar a *Tony Hawk´s* poniendo un deporte de riesgo a disposición del jugador.

Trata de planear un juego de surf e inmediatamente tropezarás con un gran problema: hacer que el agua parezca real. «No era un reto fácil, evidentemente», dice Robert Watson, el ayudante de producción de *Surfer* en Krome Studios. «Utilizamos el sistema de generación de olas del juego para PC *Mike Stewart´s Pro Bodyboarding.* Hasta donde yo sé, nunca antes en la PlayStation se ha intentado alcanzar semejante nivel de diseño. En la naturaleza no hay dos olas iguales, de modo que era esencial que nuestras olas variasen lo máximo posible de tamaño, forma, duración y modo de romper. También hemos incluido diversos fenómenos meteorológicos, como lluvia, tormentas y huracanes. Todo ello influye de forma diferente en el tipo de olas sobre las que surfeas.»

Tony Hawk´s mostró hasta qué punto los juegos de deportes de riesgo pueden sacar provecho de los consejos de los expertos, así que han fichado a Mark Richardson, campeón *amateur* australiano. Tal y como dice Watson, «Mark ha hecho surf en algunos de los mejores parajes del mundo, como G-land, Kirra o Jeffrey Bay, y nos ayudó con la forma y el realismo de las olas.»

Obviamente, se necesita algo más que unas cuantas olas bonitas para hacer un juego que tenga éxito. ¿Qué más podemos esperar de *Championship Surfer*? «Cuentas con todo el equipo de surf de O´Neil y los personajes están disponibles durante todo el juego», contesta Watson. «Para acceder al resto de playas además de las dos con las que empiezas, tendrás que ganar en todos los niveles de dificultad en los modos Arcade y Campeonato. El nivel Principiantes tiene cuatro playas, el Amateur, siete y el Pro, diez.»

Krome ha añadido un interesante modo de batalla para dos jugadores. «El Modo Rumble es un *beat´ em up* en el agua para dos jugadores», explica Watson. «La ola está fija y los jugadores pueden concentrarse en atacarse el uno al otro. Hemos invertido mucho tiempo en los *power-up* y en sus efectos. Pueden ser defensivos o atacantes, e incluyen escudos, inmunidad, bombas y descargas. También hay minas camufladas como patitos de goma flotando en el agua, cuyos efectos van de las explosiones al gas venenoso.»

Bueno, dicen que en el mar uno puede encontrarse con cosas peores. *PSMag* se asegurará de ponerse las aletas y las gafas de buceo antes de echar un vistazo más de cerca a este juego.



Es tan realista que acabarás sumergiéndote en él

PERFIL

COMPAÑÍA:	Krome Studios
NOMBRE:	Robert Watson
CARGO:	Ayudante de producción
TRAYECTORIA:	Trabajó en *Mike Stewart's Pro Bodyboarding*
INFLUENCIAS:	Juegos para PC como *Mike Stewart's Pro Bodyboarding* sirvieron de inspiración para *Championship Surfer*

«Nuestras olas varían de forma, tamaño, duración y modo de romper»



Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

PREMIOS PLAYSTATION MAGAZINE

PlayStation Magazine, en colaboración con Sony Computer Entertainment España, Proein, Codemasters, Acclaim, Virgin, Infogrames, Electronic Arts, Ubi Soft, Planeta DeAgostini, Thrustmaster y Time Force, te invita a participar en la elección de los mejores juegos PlayStation del año 2000. Escoge tus candidatos al podio y accede al sorteo de cinco extraordinarios lotes de premios:

1 LOTE CON: Una PlayStation2, un equipo de música PMC-R35L de Sony, un volante 360 Modena Racing Wheel, un reloj Time Force, una mochila, un jersey, una taza y una gorra PlayStation de Sony, una cámara de fotos *Sheep* y los juegos *Tomb Raider: Chronicles, TOCA World Touring Cars, Dino Crisis 2 + camiseta, Driver 2, Sheep, FIFA 2001, Alien Resurrección, 007 Racing, Vanishing Point, Rayman 2* y *Medievil 2*

2 LOTES CON: Un reloj Time Force, un volante 360 Modena Racing Wheel, una mochila, un jersey, una taza y una gorra PlayStation de Sony, una cámara de fotos *Sheep* y los juegos *Tomb Raider: Chronicles, TOCA World Touring Cars, Dino Crisis 2 + camiseta, Driver 2, Sheep, FIFA 2001, Alien Resurrección, 007 Racing, Vanishing Point, Rayman 2* y *Medievil 2*

2 LOTES CON: Un reloj Time Force, una tabla Freeestyler Board, una mochila, un jersey, una taza y una gorra PlayStation de Sony, una cámara de fotos *Sheep*, los juegos *Tomb Raider: Chronicles, TOCA World Touring Cars, Dino Crisis 2 + camiseta, Driver 2, Sheep, FIFA 2001, Alien Resurrección, 007 Racing, Vanishing Point, Rayman 2* y *Medievil 2*

























Todo lo que tienes que hacer es remitirnos por carta el cupón adjunto antes del 15 de febrero.

Envía este cupón antes del 15 de febrero de 2001 a:
Premios *PlayStation Magazine*
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

Nombre: Alex KINCHELLA
Domicilio: edificio Sol-Neu, 1º-4ª
Población: Soldeu
Provincia: ANDORRA (País) Código postal:
Teléfono:

CATEGORÍAS

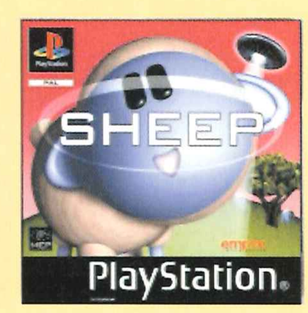
Mejor Juego PlayStation 2000: Medievil 2
Mejor juego de acción: Resident Evil 3
Mejor juego de deportes: Tony Hawk's Pro Skater 2
Mejor juego de carreras: Colin McRae Rally 2
Mejores gráficos: Dino Crisis 2
Mejor personaje: Lara Croft

LOS CANDIDATOS

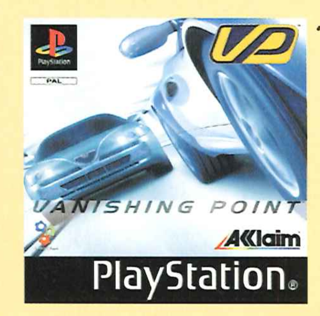
Éstos son los títulos PlayStation publicados en España a lo largo del 2000 que hemos seleccionado para confeccionar nuestra lista de candidatos. Escoge entre ellos los que se ajusten a tu veredicto para cada una de las categorías que conforman los Premios *layStation Magazine*. Esperamos vuestras cartas.

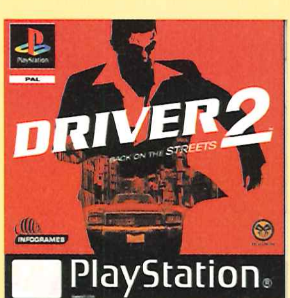






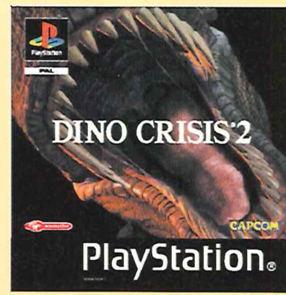


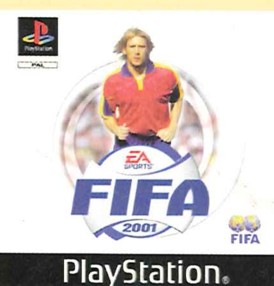














1. 4x4 World Trophy
2. A sangre fría
3. Ace Combat 3
4. Action Man
5. Alien Resurrección
6. Aladdin, la venganza de Nasira
7. All Star Tennis 2000
8. Alundra 2
9. Armorines
10. Army Men SH
11. Army Men: Air Attack
12. Aztec
13. Barça Manager 2000
14. Battle Tanx: Global Assault
15. Beatmania
16. Bishi Bashi Special
17. Bugs Bunny & Taz en la espiral del tiempo
18. Castrol Honda VTR
19. Chase The Express
20. Chicken Run
21. Chocobo Racing
22. Colin McRae 2
23. Colony Wars, el Sol Rojo
24. Cool Boarders 4
25. Crash Bash
26. Crusaders of Might and Magic
27. Dave Mirra
28. Destruction Derby Raw
29. Digimon World
30. Dino Crisis 2
31. Discworld Noir
32. Dracula
33. Dragon Valor
34. Driver 2
35. Dukes of Hazard
36. Dune
37. Eagle One
38. ECW Anarchy Rules
39. ECW Hardcore Revolution
40. El libro de la selva
41. Esto es Fútbol 2
42. Euro 2000
43. Everybody's Golf 2
44. F1 2000
45. F1 Championship
46. F-1 World Grand Prix '99
47. Fear Effect
48. FIFA 2000
49. FIFA 2001
50. Fighting Force 2
51. Formula One 2000
52. Front Mission 3
53. Galerians
54. Gekido
55. Ghoul Panic
56. Gran Turismo 2
57. Grandia
58. Grind Session
59. Grudge Warriors
60. Hellnight
61. Hydro Thunder
62. Incredible Crisis
63. International Track & Field 2
64. International Superstar Soccer
65. ISS Pro Evolution
66. Jackie Chan's Stuntmaster
67. Jedi Power Battles
68. Jimmy White's 2: Cueball
69. Knockout Kings 2000
70. Knockout Kings 2001
71. Koudelka
72. La Jungla de Cristal: Trilogía 2
73. La Sirenita 2
74. Legend of Legaia
75. Lego Racers
76. Looney Tunes Racing
77. Los Autos Locos
78. Magical Drop
79. Manager de Liga
80. Marranos en guerra
81. Marvel vs Capcom
82. Medal of Honor
83. Medal of Honor Underground
84. MediEvil 2
85. Michelin Rally Masters
86. Micro Maniacs
87. Midnight in Vegas
88. Midway Arcade
89. Millennium Soldier
90. Mission: Impossible
91. MoHo
92. Moto Racer World Tour
93. Mr. Driller
94. Ms Pac-Man Maze Madness
95. Music 2000
96. Myke Tyson Boxing
97. NBA Showtime
98. Need For Speed: Porsche Unleashed
99. Next Tetris
100. N-Gen Racing
101. NHL Face Off
102. Nightmare Creatures 2
103. Parasite Eve 2
104. Pong
105. Premier Manager 2000
106. Primera División Stars
107. Pro Pinball
108. Quad Racers
109. Radikal Bikers
110. Railroad Tycoon 2
111. Rainbow Six
112. Rally Championship
113. Rampage Through Time
114. Ray Crisis
115. Rayman 2: The Great Escape
116. RC de Go
117. RC Revenge
118. Ready 2 Rumble
119. Renegade Racer
120. Rescue Shot
121. Resident Evil 3
122. Resident Evil: Survivor
123. Rising Zan: The Samurai Gunman
124. Road Rash: Jailbreak
125. Rollcage Stage II
126. Ronaldo V-Fútbol
127. Ronin Blade
128. Shadow Madness: Las tinieblas te acechan
129. Snow Cross Championship Racing
130. Space Invaders
131. Spec Ops
132. Spider-Man
133. Spin Jam
134. Spyro, el año del dragón
135. Star Ixiom
136. Star Trek: Invasión!
137. Street Fighter EX2 Plus
138. Street Skater 2
139. Strider 2
140. Suikoden II
141. Superbikes 2000
142. Supercross 2000
143. Superman
144. Syphon Filter 2
145. Team Buddies
146. Teleñecos Racemanía
147. Teleñecos: Una aventura monstruosa
148. Tenchu 2: Birth of the Assassins
149. Terracon
150. Test Drive 6
151. Theme Park World
152. Tomb Raider: Chronicles
153. Tombi 2
154. Tony Hawk's Pro Skater 2
155. Toy Story 2
156. Trasher Skate & Destroy
157. UEFA Championship League 2000
158. UEFA Striker
160. Urban Chaos
161. Vagrant Story
162. Vampire Hunter
163. Vandal Hearts II
164. Vib Ribbon
165. Victory Boxing
166. Vigilante 8
167. Walt Disney World Quest Magical Racing Tour
168. Warpath: Jurassic Park
169. WipEout Special Edition
170. World Championship Snooker
171. WTC Wolrd Touring Cars
172. WWF Smack Down
173. X-Men Mutant Academy



Silent Hill 2

Ya están aquí...

EN ESTAS PÁGINAS ENCONTRARÁS FRAGMENTOS DEL VÍDEO DE *SILENT HILL 2* QUE SE PASÓ EN EL TOKYO GAME SHOW CELEBRADO ESTE OTOÑO. ADVERTENCIA: ALGUNAS IMÁGENES PUEDEN HERIR LA SENSIBILIDAD DEL ESPECTADOR. QUEDAS ADVERTIDO

Toma 1

El género de terror y supervivencia emerge otra vez en *Silent Hill 2* con otra horripilante historia de posesiones demoníacas aunque situada en otra parte de la ciudad y con un nuevo héroe a quien asustar. La secuela tiene mucho en común con el primer juego. La niebla sigue siendo el sello característico, por ejemplo. De hecho, el vídeo empieza con nuestro héroe remando a través de una espesa niebla, al igual que Caronte en la laguna Estigia. Una mujer empieza a hablar, leyendo una carta que habla de sus recuerdos, de su añoranza y de que siempre supo que su amante volvería y la rescataría del tormento de Silent Hill. El hombre de la barca es James, nuestro protagonista; la mujer es su esposa. Una esposa que lleva muerta tres años.

Toma 2

Corte y entran los créditos de apertura. Las palabras *Silent Hill* parpadean en la pantalla en un verde claro y misterioso, combinadas con cuchilladas, quemaduras y manchas de aceite como en la secuencia introductoria de *Seven* (o como un posible sueño de los creadores de *La bruja de Blair*). Hasta aquí no hay música, sólo una sensación de creciente desasosiego flotando en el ambiente.



Toma 3

De vuelta a Silent Hill. James está husmeando en las vías del tren, debajo del puente. Todas están cortadas, pero un movimiento le llama la atención. Hay algo agitándose en la oscuridad. Algo antropomórfico. ¿Alguien con problemas, quizás? James se mete dentro para echar un vistazo desde más cerca. El equipo de *PSMag* grita al unísono "¡No lo hagas!". Pero ni caso.

Toma 4

Siguiendo la tradición de los memos de las pelis, James rompe a patadas una de las barreras y abandona la seguridad que le brinda la luz para adentrarse en las sombras. Posiblemente esté pensando que aquello que se mueve es su dulce esposa que lleva tiempo enterrada. Poco probable, pensamos nosotros, pero él tiene que intentarlo. En este punto, nuestro héroe se da cuenta de que con el sol dándole directamente en la cabeza y la niebla nublándole la vista, no puede ver con claridad lo que hay en el túnel. Llegó la hora de echar una ojeada más de cerca. Sí señor.

Toma 5

Tomamos el punto de vista de James a medida que entra con paso poco firme en la penumbra. Lo que parece ser una cabeza se zarandea violentamente arriba y abajo en una especie de convulsión. Lo que no está muy claro es a qué está pegada la cabeza. Todavía.

Toma 6

La cámara penetra en el interior del puente y poco a poco se puede ver cómo la figura agazapada en la sombra se levanta con las extremidades enroscadas mientras se agita presa de lo que, obviamente, es un dolor de mil demonios. Aún no le podemos ver la cara, pero parece que no tiene pelo. La imaginación colectiva del equipo de *PSMag* se pone a funcionar a toda máquina y nos parece que la figura tampoco tiene cara. Aguantamos la respiración y pegamos los ojos a la pantalla.

Toma 7

La figura se pone de pie, y de repente oímos el crujido seco del primer juego que anunciaba la aparición de un monstruo y, casi con toda seguridad, de un combate. ¿Es la silueta de un monstruo? ¿Aparecerá de repente algo más? Ni idea. Y encima la banda sonora acaba de empezar a gemir en plan lamento fúnebre. Si tiene algo de sentido común, seguro que James sale por piernas a la primera de cambio.

Toma 8

Pero no. Ve la figura y, a juzgar por su expresión de espanto, se trata efectivamente de un monstruo. James debe ser más duro de lo que pensábamos, o igual es que el miedo le ha paralizado. Sea lo que sea, el pobre empieza a arrastrar los pies hacia atrás, hacia la verja. El monstruo le mira un momento. Parece que está a puntito de ponerse manos a la obra. Seguimos sin sonido alguno, excepto los dichosos crujidos y gemidos. ▶



Toma 9

James choca con la verja. Atrapado. Arranca un palo de la valla y se vuelve para enfrentarse a la criatura. Parece que, al igual que en el primer juego, el tema central de *Silent Hill 2* es el héroe aporreando a criaturas demoníacas en el culo del mundo. Pero de repente la escena de la batalla inminente se corta. ¿Qué narices pasa?

Toma 10

Estamos en un lavabo público abandonado. La mugre chorrea por las paredes. Posiblemente sea sangre. James está ahí, mirándose al espejo, intentado aclarar si lo que acaba (y acabamos) de ver es real o sólo es una mala pasada de su imaginación. Entonces empieza la música. Sin duda, alguien ha estado escuchando The Verve. Acordes grandilocuentes y una guitarra acústica recrean el inevitable clímax de agobio. En medio de las imágenes, unas palabras parpadean. Los grandes temas de siempre: traición, engaño, amor. En este momento del vídeo, que se pasó por primera vez en lo más recóndito del salón Makuhari Messe, en el Tokyo Game Show, todo el mundo olvidó lo que estaba haciendo en ese instante.

Toma 11

Toma de una niña sentada en una pared llena de *graffitis* canturreando un famoso poema para niños con voz melodiosa. El poema trata, obviamente, de la peste negra. La niña no es la Cheryl del primer juego, pero lo que sí es seguro es que tiene algo de misterioso. La aparición de niños en las películas de terror no es que sea un recurso muy novedoso, precisamente —quién no ha visto *El exorcista*, *Poltergeist* o *Terror en Amityville*, por ejemplo—, pero nunca falla.

Toma 12

La cámara se retira y vemos el muro desde más lejos y una parte de la ciudad. La bruma lo cubre todo y la niñita sigue sentada leyendo su misterioso libro de versos.

Toma 13

La escena anterior da paso a una visión encantadora de la belleza. ¿No será el cadáver de la esposa de James? Por lo visto, no está muy muerta, que digamos. Pero posiblemente tampoco esté viva. Cuanto más observamos la sensualidad de sus ademanes, más nos convencemos de que, al igual que pasaba con la niña del muro, hay algo de inquietante y raro en ella. La opinión del equipo de *PSMag* es unánime: no hay que fiarse de su sonrisa. De repente nos vemos trasladados directamente a una escena que podría subtitularse perfectamente como "No recomendada para menores".

Toma 14

El depósito de cadáveres de un hospital abandonado. Una enfermera desplomada en el suelo, con la cara recubierta de una membrana sanguinolenta y las venas latiéndole bajo la piel. Está muerta. No, espera... no lo está, se le mueve la cabeza. Y cada vez vibra con más fuerza. ▶

Toma 15



La cámara se retira y se ve a la enfermera apoyada en una pared, con el uniforme enroscado alrededor de la cintura, la ropa interior a la vista, las piernas cubiertas de moratones y sangre esparcida por el suelo, procedente de heridas desconocidas. Tal vez esté infectada por algo parecido al virus ébola: la vida se le escurre por las baldosas mientras las entrañas se van convirtiendo en papilla. O es que alguien la utiliza como huésped. Horrible.

Toma 16





Pero no horrible del todo, porque una sombra se cierne sobre la figura temblorosa de la enfermera. Es... es... en realidad no sabemos qué es. Es una figura humanoide y está cubierta de sangre (¿De la enfermera? ¿Suya? ¿De otra persona?). ¿Qué hará? ¿Qué está pasando? La tensión es intensa a más no poder. Por lo menos la silueta toma forma: se trata de un matarife cubierto con un delantal. El equipo de *PSMag* se atraganta con el refresco.

Toma 17



El matarife agarra a la indefensa enfermera por las caderas y la arrastra por la sala hacia su guarida. Se parece sospechosamente a la clásica peli de terror de Tobe Hooper, *La matanza de Texas*, en la que un puñado de adolescentes terminan convertidos en salchichas a manos de una familia de trastornados. Con la diferencia de que aquí el monstruo del matarife no está tan atribulado como el pobre Leatherface y puede tomárselo con calma con la enfermera, porque la pobre está totalmente inconsciente. Por suerte.

Toma 18

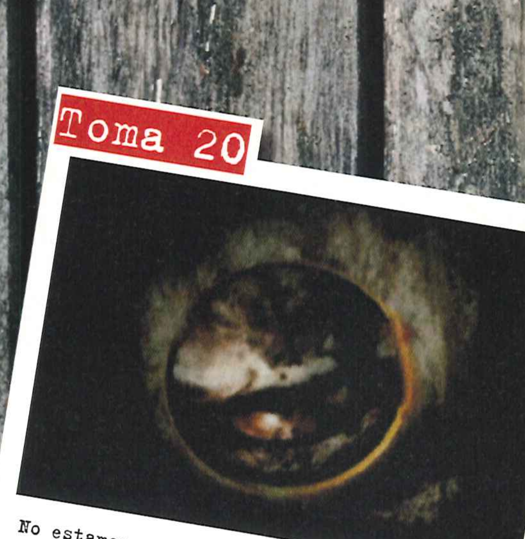
Volvemos por un momento al reflejo de James en el espejo. ¿O será él mismo? Tal vez él también puede ver a la enfermera. O es que se lo está imaginando todo, aunque la explicación resulta demasiado facilona. Justo cuando empezamos a preguntarnos qué esta pasando en el hospital, volvemos a toda prisa al meollo de la cuestión. Cuidadito con lo que deseas...

Toma 19



Resulta horrible, pero después de todo la enfermera no está fuera de combate del todo. Se sacude y se agita a medida que la membrana empieza a extendérsele por todo el cuerpo. Tal vez se la ha escupido el matarife, como una araña que intenta atrapar a su presa. Ahora la enfermera está claramente muerta de miedo. ¿Es por lo que le está pasando o es que ve aproximarse algo aún peor?

Toma 20



No estamos muy seguros de lo que representa la toma siguiente: la explicación más razonable es que se trata de la perspectiva del orificio de un lavabo o de un desagüe. Sea lo que sea, al final de la tubería hay algo retorciéndose. No lo vemos completamente, de modo que nuestra imaginación se encarga de responder a los interrogantes. Se trata, sin duda alguna, del jefe (o del padre) del matarife, ansioso por llegar a la enfermera medio muerta.

Toma 21



El tío del delantal pasa olímpicamente del forcejeo cada vez más débil de su víctima y la alza como un peso muerto. Seguimos sin estar seguros de lo que está pasando, pero parece ser que está alimentando a la enfermera a través de un tubo que va directamente a las fauces del monstruo. Empieza por la cabeza.

Toma 22

Sólo Dios sabe lo que está pasando ahí abajo, pero la enfermera empieza a retorcerse con un vigor renovado. Sin embargo, la cosa no pinta nada bien. La bestia de abajo la envuelve con fuerza, y el matarife la sujeta firmemente por los pies. Como si estuviera mojando churros con chocolate, vamos.

Toma 23



Se ha terminado todo. El matarife saca a su víctima del hueco y la deja caer en el suelo con un ruido sordo. Para entonces la enfermera está totalmente cubierta por esa especie de membrana que le hemos visto antes en la cara. Parece que puede tratarse de una especie de crisálida y que se está metamorfoseando en una especie de criatura espantosa. En este momento, el equipo de *PSMag* al completo desea con todas sus fuerzas que esté muerta.

Toma 24

Regresamos al muro y a la niña del poema. La mayor parte de películas de miedo funcionan construyendo el suspense a lo largo de una serie de niveles angustiosos y coronándolo con un susto de muerte. El *trailer* de *Silent Hill 2* le da la vuelta a la fórmula: nos arrastra de una escena de horror sangriento a otra con algún que otro interludio de sosiego ocasional como éste (si es que ver a una niña tan espeluznante puede llamársele sosiego). ¿No estás asustado, se burla la graciosilla directamente a la cámara, como si lo que hemos estado viendo fuera el pan de cada día en Silent Hill.

Toma 25

Regresamos a la morada del matarife. La membrana ha empezado a enroscarse alrededor de la enfermera. Parece que los nervios y los tendones se retuercen entorno de la desdichada para darle una nueva forma a su cuerpo. Se arquea y lucha, como si estuviera sumida en el paroxismo de un nuevo renacer. ¿Te acuerdas de la secuencia del principio de *Aullidos*? Pues esta es algo así, sólo que bastante peor.

Toma 26

El matarife sigue con las garras en los pies de su víctima. De repente le separa bruscamente las piernas y adopta una pose de crucifixión, como si se tratara de un guardaespaldas psicótico o de un orgulloso futuro papá. La música alcanza un *crescendo* de guitarras eléctricas y acústicas y el asesino la arroja al suelo.

▶

Toma 27

La enfermera absorbida dentro de un saco glutinoso empieza a agitarse violentamente y el tejido dañado y la sangre vuelan y se estrellan contra las paredes. El equipo de *PSMag* se acuerda de un fragmento de *Scanners*, de David Cronenberg, en que la cabeza del tío vibra tanto que al final explota. Con todo, no apartamos la mirada.

Toma 28



Seguro que estamos cerca del final. Regresamos a James, que se aparta del espejo y retrocede horrorizado ante la visión de una masa informe de mucosidad ensangrentada que ha caído rodando. Suponemos que se trata de los restos de la enfermera y que todo este rollo ha sido una especie de visión o de *flashback*. James parece totalmente trastornado por la situación. El equipo de *PSMag* está a punto de desmayarse al unísono.

Toma 29



El fragmento final muestra el regreso de la mujer de James. Pero dado lo visto hasta el momento, ¿se trata de su mujer o de algo que habita su cuerpo? Levanta la mano y acaricia la mejilla de James, mientras le susurra: "¿Ves? Soy real". El equipo de *PSMag* no está tan convencido y empieza a bombardear la pantalla con palomitas, gritando como locos que probablemente se trata de la enfermera transformada y que James tendría que poner sus pinreles en marcha en menos de lo que canta un gallo.

Toma 30



Pasamos de repente a los lavabos vacíos. La cámara hace una toma panorámica de aires ominosos y empiezan a descender por la pantalla los créditos del *trailer*. ¿Podemos ver algo (palabras, símbolos, algo importante) en los *graffitis* que antes no tenían sentido? ¿Igual es que tenemos sobredosis de *La bruja de Blair*? Los artistas y animadores que han trabajado en el *trailer* van cayendo por la pantalla como estrellas y, de repente, un fundido en negro nos regala el mensaje final. "A la venta en verano de 2001". El antídoto perfecto al sol del verano que viene. Eso si tienes el valor suficiente para husmear en los secretos de *Silent Hill*...

Saliendo por patas de silent hill

LOS DETALLES MÁS HORRIPILANTE DE LAS ENTRAÑAS DE KONAMI...

Se puede afirmar con total rotundidad que *Silent Hill* fue uno de los juegos más controvertidos que aparecieron en PS1. El punto de partida (en mitad de las vacaciones, un hombre se estrella con el coche y al despertar su hija ha desaparecido) explotaba un miedo muy primitivo, y la sensación de malestar al merodear por las calles cubiertas de bruma era palpable. Un título que no se puede mezclar con la oscuridad, a menos que tengas un corazón de hierro (aunque parece que necesitaremos un estómago de lo más resistente para la secuela). Los puzzles del juego eran absorbentes y, por una vez, requerían exprimirse los sesos de verdad y no sólo echar mano de la habilidad para tirar de un montón de palancas e interruptores. ¿Qué pasa con la secuela? O, para ser más precisos, ¿qué pasa con la continuación?

«La historia no es una secuela del primer juego», explica Yukako Hamaguchi, de Konami Japón. «Los personajes no aparecen en los dos juegos. La historia tiene lugar en diferentes puntos de Silent Hill. Obviamente, sucederán cosas de lo más raras.»

«El personaje principal es James», subraya. «Recibe una carta de su mujer, que murió tres años antes. Le dice que quiere que se reúna con ella en Silent Hill, un lugar que es especial para ellos.» (Imagínate qué tipo de pareja elegiría Silent Hill para pasar la luna de miel, aunque ahora eso es lo de menos.)

«Consciente de que no tiene sentido, James va a Silent Hill a ver qué pasa. Y ahí es donde empiezan a suceder las cosas raras.»

Parece ser que el sistema de juego será similar al del primer juego, nada sorprendente si tenemos en cuenta que básicamente lo ha creado el mismo equipo. Como muestra el *trailer*, lo que va hacer que *Silent Hill 2* destaque entre la multitud es el potencial gráfico de la PS2. «Este aire cinematográfico genera la atmósfera terrorífica del juego», explica Hamaguchi. «Esta vez, la niebla y la oscuridad parecerán mucho más reales. Otro factor que hizo que *Silent Hill* resultara tan horripilante era la música, que también desempeñará un papel importante a la hora de crear una atmósfera de miedo. Hemos recurrido al mismo compositor que se encargó del primer juego.» Parece que nos esperan escalofríos por un tubo.

Silent Hill no es que destacara precisamente por el uso de armas, pero aunque *Silent Hill 2* promete algo más, el juego no se convertirá en una orgía de sangre. «Habrá armas de fuego disponibles y armas impresionantes para cuando James se quede sin munición. La pistola y la tubería de acero del primer juego repiten, además de una serie de armas nuevas de las que aún no podemos hablar», afirma Hamaguchi.

Silent Hill 2 nos visitará el verano que viene. Nos morimos por jugar. Pero mejor con un amigo bien cerquita, ¿verdad?

Distribuidor: Electronic Arts
Fabricante: Electronic Arts
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

007 Racing

¿QUÉ ES TODO ESTO DE JAMES BOND PISANDO A FONDO PARA PROTAGONIZAR SU PROPIO JUEGO DE CONDUCCIÓN?

OH, JAMES...



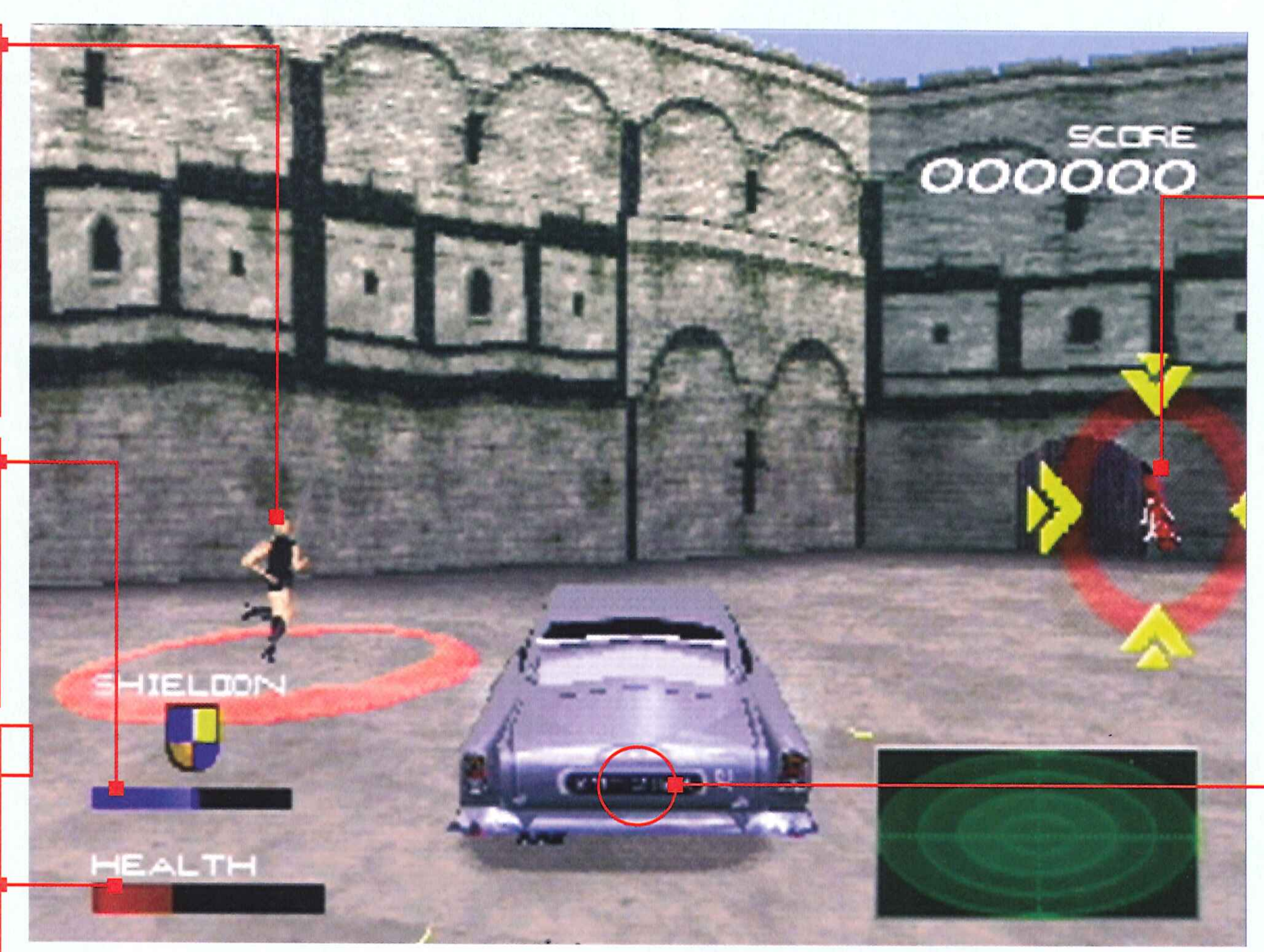
Tú no serías tú sin todo ese montón de hermosas mujeres en peligro que se cruzan en tu camino, ¿no es así, comandante Bond? Te presento a Miss Cherise Little. Y haz el favor de borrar esa sonrisilla autosuficiente de tu cara.

ARMAMENTO

Los cohetes Hellfire son muy útiles para acabar con otros vehículos, de modo que recógelos siempre que puedas. Las ametralladoras que hay montadas en el morro de tu coche vienen de serie. Cuando podamos confiar en ti, te dejaremos utilizar parte del armamento más avanzado de la Rama Q, como un láser integrado en las llantas

MALO PARA LA SALUD

Puede que te creas indestructible 007, pero los coches no lo son, así que más te vale ser de lo más cuidadoso con ellos. Si la barra de energía baja demasiado, ya puedes decir adiós con el corazón tanto a la misión en cuestión como a la bonificación del seguro por no siniestralidad.



Ah, Bond, finalmente has llegado. Te estábamos esperando. ¿Ocupado con tu nueva instructora de combate cuerpo a cuerpo, dices? Ya me imagino. Ahora presta atención, 007, esto es algo gordo.

Como el mundo no era suficiente, Electronic Arts y la diabólica inventiva de la Rama Q del MI6 (servicio de espionaje británico) se han unido para ofrecerte un juego de conducción basado exclusivamente en Bond. Todavía no está acabado del todo, pero los mandamases de *PSMag* me han ordenado que te proporcione una rápida *preview* «sólo para tus ojos», para que sepas lo que te espera si llegas a adquirir este juego.

No vayas a equivocarte, 007; no se trata del típico juego de carreras en el que corres por circuitos y cambias neumáticos, sabemos de tu aversión por ensuciarte las manos. Piensa más bien en una especie de *Driver* con un 00 delante en el que podrás conducir todos esos preciosos y carísimos coches que tanto te gustan y salvar al mundo en 15 frenéticas misiones por exóticos parajes que van desde América del Sur hasta Mónaco.

Te encontrarás con la habitual retahíla de terroristas políticos, diabólicos genios sedientos de poder, esbirros con pinta de matones y preciosas asesinas con las que aplicar tu licencia para matar. Y si consigues llevarlos a todos ante la justicia, tenemos el presentimiento de que serás recompensado con algún tipo de modo Pesadilla.

La Rama Q y M estarán en contacto vía satélite para mantenerte informado de los objetivos de la misión, aconsejarte y asegurarse de que no cometes ninguna travesura. Oh, Bond, tú ya sabes a qué tipo de travesuras me refiero. No te excedas.

> «Una especie de *Driver* con un 00 delante en el que podrás conducir todos los coches que tanto le gustan a Bond»

Creemos que hasta el momento el juego está consiguiendo ser de lo más entretenido, pero existe una cierta preocupación en cuanto a la posibilidad de que no sea lo suficientemente extenso como para mantener ocupado durante demasiado tiempo a alguien con tu poca capacidad de atención. Aún así, la oportunidad de volver a jugar misiones para mejorar tu puntuación inicial y tener acceso a partes secretas quizá sea más de tu agrado. Por el momento esto es todo, pero mantente atento a una próxima *review* completa en el siguiente número de la revista. Y ya que sales, sé buen chico y envíame a Moneypenny. Quiero que me haga unos informes... ¡Oh, vamos! ¡A ver si te comportas, 007!



MANIOBRA DESLIZANTE

Simple pero efectiva. Recoge las latas de aceite y utilízalas para hacer que tus enemigos den un buen patinazo. También hay botes de humo que puedes utilizar para cubrir con una buena cortina el asunto.

NO LES DES NI UN RESPIRO

Ah, sí, nuestros nuevos misiles stinger guiados por láser son capaces de rastrear hasta Rusia con amor y deberían poner los pelos de punta al mismísimo Goldfinger. Nuestros hombres en la zona han escondido misiles para que los recojas cuando pases. Son especialmente útiles para despachar aparatos voladores.

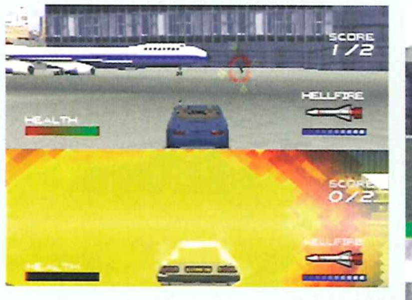
QUE NO TE ZARANDEEN

Puede que ya conozcas este pequeño *power-up*. Recoge el escudo blindado para ser temporalmente invulnerable.

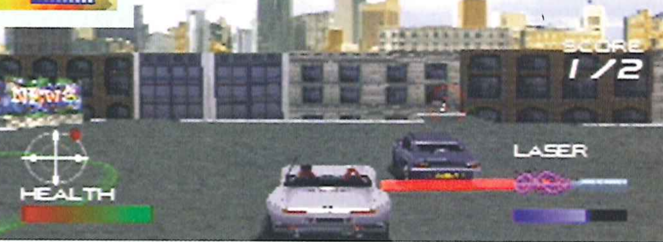




Control remoto. Por desgracia, problemas de tráfico te obligan a conducir el BMW por control remoto mientras observas el viajecito a través de las cámaras de seguridad del edificio







Dos jugadores. Por si te divierte, 007, aquí tienes un modo para dos jugadores donde puedes batirte en duelo con un amigo o jugar a pillar con un explosivo instalado. Además, hay muchos escenarios que suenan interesantes pero a los que todavía no hemos tenido acceso

COCHES DE ENSUEÑO

Y NOS GUSTARÍA VERLOS VOLVER DE UNA PIEZA, PARA VARIAR

1



2



3

4



5



Los vídeos de la intro con el DB5, el Lotus y el Z3 en acción deberían refrescarte la memoria, comandante. La Rama Q ha estado trabajando día y noche para llenar tus coches de inventos y ayudarte a completar tus misiones con la mayor clase posible. Y esta vez trata de devolverlos de una sola pieza, ¿De acuerdo? Ya sabes lo que Q siente por sus inventos y siempre acaba tan destrozado como los coches que le devuelves.

1) Aston Martin DB5 *(Goldfinger)*
2) BMW Z3 *(Goldeneye)*
3) Lotus Esprit *(La espía que me amó)*
4) BMW 750i *(El mañana nunca muere)*
5) Aston Martin Vantage *(Alta tensión)*



LO MEJOR

- Acción de muchos octanos
- Coches estupendos
- Es Bond, James Bond

LO PEOR

- Sólo 15 misiones
- Caminar es bueno para la salud
- Los motores más que rugir, gimen

PREVIO AVISO

La información a la que has tenido acceso en este informe es del más alto secreto. Si estos documentos caen en manos equivocadas, la seguridad de esta nación se verá seriamente comprometida. Cumple con tu deber patriótico y cómete esta revista inmediatamente

Distribuidor: Proein
Fabricante: Hammerhead
Número de jugadores: Uno
Disponible: Sí

Blade

¿ACCIÓN AL FILO, O UNA ESPADA DE DOBLE FILO? BLADE ACABA CON LA DUDA (Y CON UNOS CUANTOS VAMPIROS)

EQUIPO



Si mantienes apretado L2 y pulsas ← o → podrás ver el inventario de lo que tienes. El objeto o equipo aparece resaltado en este pequeño recuadro, junto con una cifra que te indica la cantidad de que dispones.

SALUD Y FELICIDAD



Tu indicador de puntos de vida. Es bastante claro, no hay nada nuevo en esto. Hay muchos equipos médicos por ahí, así que mientras no te lances a lo loco a un combate, no deberías tener problemas.

Blade está inspirado tanto en el cómic como en la película, y te permite encarnar al cazador de vampiros que recorre los rincones más oscuros del paisaje urbano eliminando a los enemigos más naturales, sobrenaturales o decididamente antinaturales, y resolviendo de paso unos cuantos misterios.

Pero, sobre todo, *Blade* es un sanguinario juego de acción que opta directamente por el combate con una serie de armas cortantes, la más destacable de las cuales es su conocida espada samurai cortavampiros. Como arma básica es muy efectiva, pero el escaso número de movimientos que se pueden realizar con ella es un poco decepcionante. Por lo que respecta a las armas de proyectiles, tienes que escoger tus herramientas con cuidado. No tiene sentido dispararle balas de plata a un poli corrompido de baja estofa para eliminarle; el plomo de toda la vida es perfectamente capaz de llevar a cabo esa tarea. Es mejor reservar tu munición especial para los no muertos quienes, lejos de impresionarse ante tu munición corriente, más bien tienden a reírse de ti.

Blade incluye un sistema de puntería inusual pero efectivo. Si mantienes presionado el botón R1 apuntas contra el enemigo más cercano, y cuanto más tiempo tengas pulsado el botón, mejor será tu puntería. Si disparas en el momento preciso, logras un impacto crítico que, si ha sido ejecutado correctamente, hace que el villano en cuestión se derrumbe con una herida mortal de necesidad: satisfacción asegurada. Sin embargo, hace falta práctica y sentido de la oportunidad.

Los mandos son bastante completos, aunque algo confusos al principio. Durante la partida puedes acceder a todos los objetos y armas y equiparte con ellos; no existen unas largas pantallas de menú que interrumpan la acción. En su lugar, se utiliza cada botón del pad, lo que significa que tienes el control instantáneo sobre cada una de tus acciones. Nuestra única queja es que los desplazamientos laterales deben hacerse manteniendo apretado un botón mientras te mueves a derecha o izquierda. Algo anticuado. Seguro que L1 y R1 serían mejores para ello. Con todo, no dispones de mucho tiempo para evaluar los puntos flacos del sistema, ya que los combates múltiples son muy frecuentes, y no hay nada como repeler un ataque en tres frentes para meterte de lleno en situación.

«No hay nada como repeler un ataque en tres frentes para meterte de lleno en situación»

Si a todo lo anterior le sumas los elementos individuales de *Blade*, entonces dispones de una experiencia potencialmente entretenida y repleta de acción. Aún quedan unos cuantos asuntos pendientes que resolver en el código que probamos, pero nada que sea imposible de arreglar. Dentro de un mes o dos podrás empezar a eliminar a todas las tribus de vampiros de Erebus con total impunidad. O eso esperamos...

OBJETIVO LOCALIZADO



Tu visor de puntería dispone de un indicador donde podrás ver el estado de tu enemigo, además de un círculo de color. El rojo significa que es humano, el amarillo que es un no muerto. Dispara en el momento adecuado y lograrás un impacto de tremenda potencia.

MEJOR MUERTOS Y ENTERRADOS



No te entretengas cuando veas a uno de los malos: acaba con él lo antes posible. Nunca se sabe cuando va a aparecer otro y se va a unir al combate.

EL HOMBRE



Aquí tienes a Blade haciendo lo que mejor sabe hacer: abrir en canal con su espada a uno de los malos. La espada es la mejor arma para los ataques silenciosos por la espalda. Acabas en un momento con los oponentes que están a solas.



LO MEJOR

- Mogollón de combates
- Entornos variados
- Ritmo rápido

LO PEOR

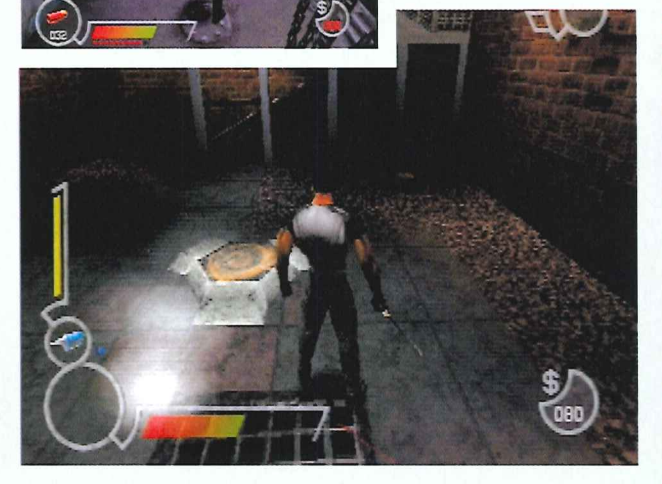
- Carece de variedad
- Combate cuerpo a cuerpo decepcionante

PREVIO AVISO

Si los problemas técnicos de esta versión inicial de *Blade* se resuelven, puede ser un juego de calidad. Puede que sea un poco simple para algunos (después de todo, hay poco más aparte de recoger armas y liarse en incesantes combates), pero de todas maneras tienes la diversión asegurada

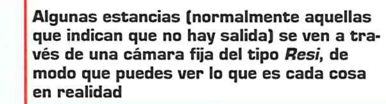


Las escenas en calles mugrientas son habituales en *Blade*. Al igual que la mayoría de los héroes de los cómics, tendrás que enfrentarte a los peores habitantes del submundo de nuestra sociedad para cazar a tu presa. Vaya, será mejor que te acuerdes de lavarte las manos antes de cenar



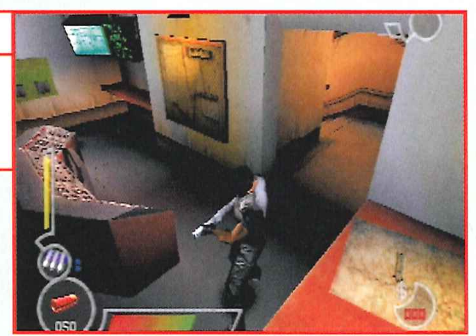


La habitación roja que ves aquí esconde unos cuantos secretos siniestros. Parece vacía cuando entras por primera vez, pero de repente se llena de zombis que te atacan. Qué asco. Los lugares como éste suelen ocultar objetos interesantes. Mantén los ojos bien abiertos



VISIÓN INFALIBLE

Algunas estancias (normalmente aquellas que indican que no hay salida) se ven a través de una cámara fija del tipo *Resi*, de modo que puedes ver lo que es cada cosa en realidad





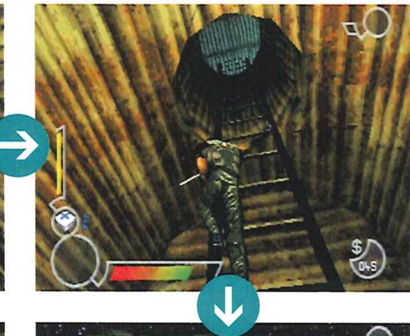
DISCULPEN CABALLEROS

Blade descubre a un zombi acechando en el lavabo de caballeros. Atízale al asqueroso con los dos cañones de la escopeta y después pídele a la asociación de vecinos que le quite la plaza de aparcamiento

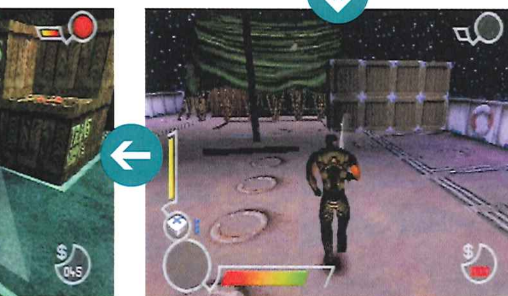
¿LA VARIEDAD? LA SAL DE LA VIDA

¿NIVELES VARIADOS? PARA PARAR UN TREN...





Cada misión es una pequeña odisea en sí misma. El primer nivel es un perfecto ejemplo de ello. Blade comienza en un almacén, pero el escenario cambia enseguida, y muy poco tiempo después se encuentra recorriendo agazapado conductos y túneles, antes de salir a la calle. A partir de entonces debe encontrar una nave mercante en el puerto. Es un buen modo de acostumbrarse a los mandos y al modo en que funciona el combate. *Blade* no es *Metal Gear Solid*, pero incluye algunos elementos de sigilo. Si logras deslizarte silenciosamente hasta colocarte detrás de uno de los malos, puedes darle un rápido par de tajos con la espada y verás como cae como si fuera un saco de patatas.



Distribuidor: Planeta DeAgostini
Fabricante: Toolbox Design
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

Ford Racing

EN EL QUE PODRÁS CONDUCIR UTILITARIOS Y FAMILIARES POR ENTRE LOS CAMPOS DE CULTIVO DE SU AMÉRICA NATAL



LÍDER DEL PELOTÓN



Una vez en cabeza, deberías poder conservar la posición mediante la correcta aplicación de los frenos en las escasas curvas peliagudas que hay. El resto de pilotos se apiña en un grupo a tus espaldas, y por el momento no representan amenaza alguna a tu supremacía.

MENÚS BUENÍSIMOS



Los menús son de lo más cómodos y la deliciosa suavidad con la que se cambia de una pantalla a otra hace de ellos el elemento quizá más impresionante de *Ford Racing* hasta el momento. Genial.

CIRCUITOS

Siempre resulta útil conocer de antemano la presencia de una curva cerrada a derechas y el mapa está ahí justamente para eso. *Ford Racing* cuenta con diez circuitos originales en los que competir. Como mínimo no sale Silverstone.

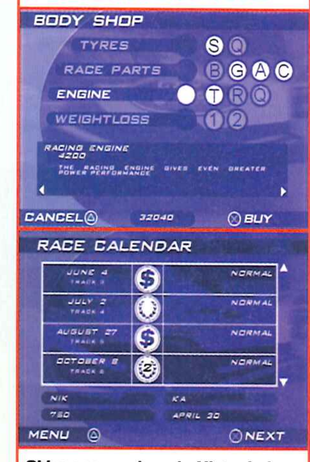
COCHES DE LUJO

Teniendo en cuenta que puedes encontrar un Escort en los anuncios del periódico por cuatro duros, la atracción de conducir este pequeño y anguloso ejemplar en un videojuego está lejos de resultar una perspectiva seductora. No es que sea precisamente un monstruo todo potencia.





PUESTA A PUNTO



Si juegas en el modo Historia las victorias te serán recompensadas con premios en metálico que puedes invertir en poner a punto tus coches para que te resulte todavía más fácil ganar a tus oponentes.

DIABÓLICAMENTE RÁPIDOS

El Fiesta pelado no suele pasar de los 160 km/h. Como mínimo, en las carreras finales del modo Historia tendrás la oportunidad de conducir algunos de los ejemplares de competición de Ford, como el Mustang y el GT90.

El título lo dice todo. Éste es el juego que te abre de par en par las puertas de tu concesionario Ford más cercano y organiza la competición definitiva: el Ford Escort contra el Ford Fiesta. Bueno, sólo que, er, espera un momento...

Ayer vimos esa misma carrera por la calle de nuestra redacción ¿No podemos competir con unos cuantos Ferraris o algo así? Me temo que no. Ford se ha asociado con Empire (a quien distribuye en estos lares Planeta DeAgostini) para producir un juego basado exclusivamente en la gama de vehículos de serie del fabricante de coches americano. Empiezas como un piloto novato en una diminuta y petardeante caja de zapatos. El modo Historia te permite pasar de ser un novato a ser el campeón mundial a base de enfrentarte con otros propietarios de coches Ford y recoger puntos y premios en metálico.

Pero, como cabría esperar, las limitaciones estéticas de *Ford Racing* hacen que el juego resulte un poco simple. Correr con utilitarios de poca potencia y que tenemos más que vistos nunca se antojará como la más emocionante de las perspectivas, incluso sin una IA que nos brinde las victorias en bandeja de plata. Así pues, hasta el momento *Ford Racing* se revela tan satisfactorio como, bueno... como conducir un Ka en plena hora punta. Se hace necesaria una completa puesta a punto. ■

«Hasta el momento *Ford Racing* se revela tan satisfactorio como, bueno... como conducir un Ka en plena hora punta»

PSMag OPINA

LO MEJOR
- Pantallas de menú estupendas
- Conducción dominguera
- Modelos actuales

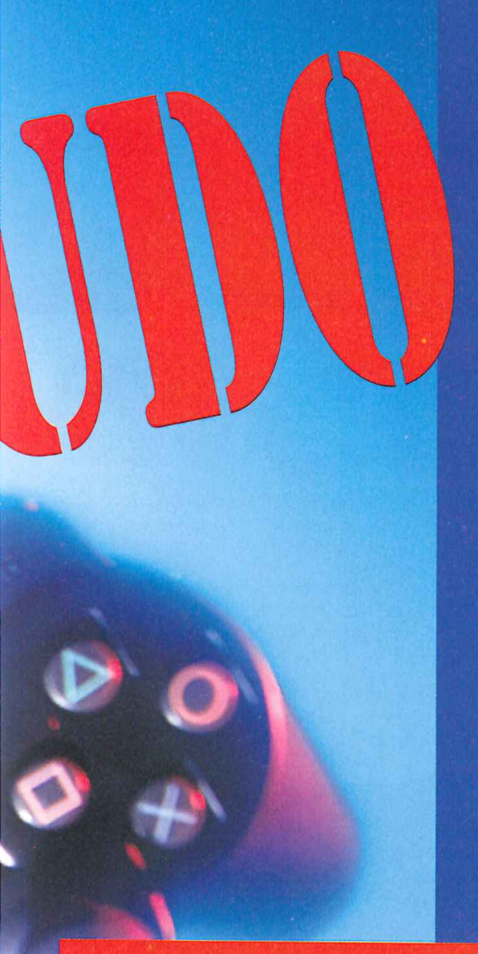
LO PEOR
- Los contrincantes
- Conducción dominguera
- Ni Cortinas ni Capris

PREVIO AVISO
Se hacen necesarias amplias mejoras para hacer que la jugabilidad resulte más interesante. Los vehículos que lleva la máquina precisan de cirugía cerebral urgente para mejorar su rendimiento, de otro modo *Ford Racing* podría ser declarado siniestro total. Veremos qué pasa en la *review* del próximo número.


PS2™
AL DESN
PlayStation 2
SONY
PlayStation

Contenidos

ABSOLUTAMENTE TODO LO QUE NECESITAS SABER DE LA PS2. LA REVOLUCIÓN EMPIEZA AQUÍ



Primero fue el fuego, luego vino la rueda y, finalmente, la electricidad. Y ahora, la PlayStation2. La consola más potente del mundo ya ha aterrizado y cambiará nuestras vidas para siempre. Se trata de la plataforma que Sony se niega a llamar, simplemente, «máquina de juegos». Su plan sitúa a la PS2 en el centro de una revolución del entretenimiento doméstico. Los mundos de los juegos, las películas, la música, la tecnología digital e Internet están disputando una lucha sin cuartel, y la PS2 tiene todos los números para llevarse el gato al agua en esta explosión de entretenimiento inminente. Pero... ¿cómo y cuándo? Eso es lo que vamos a descubrir en las siguientes 14 páginas. Los juegos, los datos, la potencia y el futuro... amos a punto de explorar la bestia negra por dentro y por fuera. Señoras y señores, prepárense para conocer a la belleza negra.

FECHA DE LANZAMIENTO: 24 DE NOVIEMBRE DE 2000
TERRITORIO: EUROPA
VENTAS: 40.000 UNIDADES EN ESPAÑA (Y SUBIENDO)

PS2: LA CAJA DE LAS DELICIAS

EXAMINAMOS TODOS Y CADA UNO DE LOS RINCONES DE LA MÁQUINA LLAMADA PLAYSTATION2



¿Qué esconde la caja?

Por 74.900 pesetas obtienes:

- La consola PlayStation2
- El mando Dual Shock II
- Un disco de demos
- Instrucciones
- Cable de alimentación
- Cable SCART

1 BOTÓN RESET

Borra la RAM y reinicia la máquina, igual que en PS1. La lucecita verde parpadea cuando la PS2 lee el disco, resplandeciendo como una luciérnaga estresada dentro de la elegante máquina negra. La luz se tiñe de rojo cuando no has colocado el disco en la unidad; ¿a qué esperas para meter uno dentro?

2 BOTÓN DE APERTURA

Para ahorrarte el enorme esfuerzo que supone abrir la bandeja con unos alicates, sólo tienes que pulsar este botón y aparecerá una ranura en la que colocar tu juego o película en DVD. El diodo fotoemisor azul parpadea cuando se abre la unidad y sigue funcionando mientras la máquina está en marcha.

3 BANDEJA DE DISCO

La mar de útil. Pulsa el botón de apertura y esta preciosidad aparece ante tus ojos para meter el disco. Fíjate en el diminuto logotipo PlayStation de la parte frontal, que puede girar según si la consola se mantiene erguida y orgullosa o estirada y tranquilita. También hay una lengüeta que evita que el disco se caiga cuando colocas la máquina verticalmente.

4 RANURA PARA LA TARJETA DE MEMORIA

Estas ranuras están protegidas por una puertecilla de bisagra. Ahora lucen una preciosa línea estriada que mantiene la armonía estética de la máquina. No olvides que no puedes guardar juegos PS2 en una tarjeta de memoria PS1, aunque la tarjeta de memoria sí sirve para descargar y guardar los datos de los juegos PS1 que pruebes en la nueva máquina.

5 PUERTOS DE MANDO

Idénticos a los de la PS1. Todos los mandos, MultiTap y el resto de periféricos están como en su casa. Sin embargo, hay algunos temas peliagudos en lo que a compatibilidad con los periféricos de la máquina antigua se refiere. Por ejemplo, no puedes usar un MultiTap de PS1 con tu PS2. Sin embargo, no tendrás problema con los mandos.

6 REJILLA DE VENTILACIÓN

Situada bajo la mole de tu belleza negra, esta rejilla permite que el aire salga de la máquina para evitar que se recaliente. Dile adiós a los saltos en las secuencias de vídeo de los que disfrutábamos en las antiguas versiones de la PS1. Toma dosis de evolución.



El Mando

DIVERSIÓN EN TUS DEDOS

BOTONES ANALÓGICOS

Ahora los cuatro botones de acción y los laterales ofrecen un control más sutil puesto que pueden detectar hasta 256 niveles de presión distintos cuando los pulsas (cuanto más fuerte presiones, más electricidad descargas, lo que permite a la PS2 medir la intensidad de tu acción). Esto resulta genial para juegos de conducción, por ejemplo, en los que puedes rozar el botón de freno para mantener la línea de carrera en lugar de poner tu suerte en manos de la antigua y torpe orden digital on/off que únicamente tenía en cuenta la rapidez y no la presión. Pocos juegos han explotado este tipo de tecnología hasta la fecha, y ninguno funciona con tal nivel de sensibilidad, aunque *Ridge Racer V* puede detectar hasta tres niveles de fuerza.

INTERRUPTORES SELECT, START Y ANALÓGICO

Al igual que antes, se trata de los controles básicos de tu mando. Pulsa el botón «analógico» para activar o desactivar el *stick*.

***STICKS* ANALÓGICOS**

Idénticos a los de tu antiguo mando Dual Shock. Estos *sticks* te ofrecen más precisión en tus movimientos y te brindan una alternativa al pad digital.

MOTOR DE VIBRACIÓN

Escondidos en el corazón de cada palanca se encuentran los motores de vibración. Funcionan igual que los mandos Dual Shock I y ofrecen descargas de emoción cuando, por ejemplo, te arrean un buen mamporro.

CUBIERTA

Idéntica a la del mando original, excepto en que ahora sigue la línea del negro de la máquina principal. Fíjate, pone Dual Shock II en la parte frontal con un color azul PlayStation. Qué bonito...



7 PUERTOS USB

Te permiten enchufar y desenchufar cables con corriente sin riesgo de electrocutarte. Los puertos USB también son el portal oficial de la industria hacia el mundo de los periféricos. Te permitirán conectar todo tipo de periféricos, como un teclado, un ratón e incluso una tostadora (¡ojalá!). Los primeros periféricos compatibles con los USB ya están a la venta en Japón (véase página 56).

8 PUERTO I-LINK

Otro puerto que permite conectar la PS2 con hardware de transmisión de datos, como videocámaras digitales, portátiles y otros ejemplares de la magia digital. A la larga, estos instrumentos podrán introducir sonidos, imágenes y otros datos en la PS2. Desgraciadamente, aún no existe ninguna maravilla por el estilo, pero Sony tiene planes, grandes planes... (véase página 56)

9 INTERRUPTOR DE ALIMENTACIÓN

No te vas a tirar horas para descubrir para qué sirve: es igual que el interruptor de la luz. Los símbolos binarios indican si la máquina está encendida o apagada. Si el 1 está pulsado, es que la hemos enchufado. Si el 0 está apretado, es que no hay flujo de corriente, así que deja de darle golpes.

10 CONEXIÓN DEL CABLE DE CORRIENTE

Utiliza exactamente el mismo cable de corriente que tu antigua PlayStation. Enchúfalo, pero asegúrate de que no tiene corriente, porque podrías acabar achicharrado perdido.

11 VENTILADOR

Te ayudará a mantener a tu retoño fresquito, incluso cuando estás en mitad de un infierno de sangre y muertos cargándote a los malos en *Metal Gear Solid 2*. La máquina aspira aire y lo expulsa por la rejilla de ventilación de la parte delantera.

12 SALIDA A/V

PlayStation2 viene con una unidad SCART que se enchufa aquí y se conecta con tu televisión compatible con SCART. También puedes utilizar tu antigua unidad RF, que encaja a las mil maravillas y que va directo a la antigua y polvorienta conexión de la antena.

13 SALIDA DIGITAL

Te permite conectar tu PS2 a sistemas de sonido de primera, como altavoces Dolby Surround. Por primera vez puedes disfrutar de tu consola de juegos Sony con un sonido ensordecedor al más puro estilo del cine.

14 PUERTO DE EXPANSIÓN

Para sacar lo mejor de los juegos *on line* de banda ancha, la PS2 necesita un periférico para el disco duro que va conectado aquí. La única diferencia es que esta ranura del tamaño de una tarjeta de crédito se ha rediseñado para la PS2 europea:disfrutamos de una trampilla en forma de videocasete que evita el adaptador de periféricos. Está previsto que el disco duro se lance en Europa a mediados de 2001 (véase página 54).

Los Extras

VISIÓN PERIFERICA...

CABLE DE ENLACE
POR CONFIRMAR

Aún no hay planes confirmados sobre un cable oficial de enlace o *cable link*, uno de los periféricos más populares de la PlayStation original. A la larga será posible conectar dos PS2 con un *cable i-link*, aunque ninguna compañía de software ha anunciado aún ningún título que soporte este tipo de tecnología.

MANDO A DISTANCIA PARA DVD
CONFIRMADO

Diferentes mandos están al alcance de nuestras manitas desde el día del lanzamiento. De momento, el primero en anunciarse ha sido el modelo Thrustmaster, de la compañía de hardware Guillemot. El mando oficial de Sony aparecerá a principios de este año. También puedes utilizar tu Dual Shock II para saltarte las escenas que desees.

DISCO DE DEMOS
GRATUITO

La PS2 viene con un disco de demos gratuito que exhibe el potencial de la consola. Los juegos jugables son los siguientes: *FIFA 2001*, *SSX* y *Wild Wild Racing*. Entre los aspectos notables cabe destacar la película introductoria, una demo técnica y vídeos de *ISS*, *Dead Or Alive 2*, *Fantavision* y *Ridge Racer V*.

TARJETA DE MEMORIA
6.990 ptas.

Una capacidad de 8 Mb de almacenamiento es esencial para grabar los juegos PS2. Es ocho veces más potente que la antigua tarjeta y utiliza el nuevo sistema de encriptación de datos de Sony, el Magic Gate. Sony también utiliza este sistema para almacenar datos en otros aparatos, como en las videocámaras o en los *walkman* digitales.

G-CON
POR CONFIRMAR

No hay planes a la vista para producir una pistola de luz oficial diseñada específicamente para PS2, puesto que aún no se ha anunciado ningún juego de estas características. Se rumorea que un desarrollador británico se ha puesto manos a la obra con un título para pistola aún sin nombre que será el primero de su clase en visitar la PS2. Más noticias sobre el tema a medida que vayamos recibiendo datos fresquitos...

VOLANTE GT3
CONFIRMADO

Aparecerá en febrero de este año junto con el juego. La característica principal del volante es el True Force Feedback, que te permitirá experimentar en carnes propias cómo reacciona el volante cuando alcanzas velocidades de vértigo o cómo la cosa se pone chunga en las curvas.

MULTITAP
7.990 ptas.

El MultiTap original para PS1 NO funciona en PS2. Tendrás que echarle el guante a esta bestia más potente que se enchufa en las ranuras del mando y de la tarjeta de memoria. Te permite conectar cuatro mandos y cuatro tarjetas de memoria, convirtiéndose así en el sueño de cualquier experiencia multijugador.

CABLE RF
3.990 ptas.

El cable estándar SCART que viene con la PS2 funciona bien en las nuevas teles, pero las viejas no tienen la conexión apropiada. No te eches a llorar aún, porque puedes utilizar tu antiguo cable RF que se conecta al enchufe de la antena o incluso comprarte uno nuevecito y flamante. Por otra parte, tanto el cable S-Vídeo como el compuesto funcionan a la perfección.

SOPORTE
2.490 ptas.

¿No te parece alucinante? La PS2 puede alzarse altiva y grácil y encajar elegantemente al lado de tu televisor con la ayuda de un soporte la mar de útil y práctico (viene con los sabores horizontal y vertical). No será necesario que te compres uno, puesto que la consola puede mantenerse de pie por sí solita sin ayuda alguna, aunque debes tener en cuenta que cualquier viento fuerte o un renacuajo intruso la derribarán en menos de lo que canta un gallo.

¡ABRAN LAS COMPUERTAS!

AL DESNUDO: LA INGENIERÍA QUE HACE DE PLAYSTATION2 LA CONSOLA MÁS POTENTE DEL MUNDO...

A diferencia de un PC, del motor de un coche o incluso de tu conexión a Internet, una consola funciona a la perfección. Metes un disco dentro y, como por arte de magia, aparece un juego. PlayStation2 es aún más fantástica si cabe: la unidad para CD que se desliza con ese movimiento tan sensual debería aparecer envuelta en un halo de sugerente bruma.

Sin embargo, a diferencia de los trucos de magia, aquí resulta todavía más emocionante saber qué se cuece en su interior. El funcionamiento interno de PlayStation2 es fruto de los sudores de cientos de ingenieros y de cientos de millones de pesetas gastadas en investigación y desarrollo para que Sony pueda fardar de la mejor máquina de juegos del mundo.

Imagínate cómo sería visitar por dentro una PlayStation2 si fueras una transmisión eléctrica. Los chips emiten señales eléctricas a otros chips a velocidades inimaginables y cada segundo tienen lugar millones y millones de cálculos al paso que marca el reloj interno de la máquina.

No vivimos en ningún mundo de fantasía. Con sólo mirar dentro de la máquina, uno se da cuenta de que todo encaja a la perfección. Así que, con la ayuda de Mike Nabarro, el jefe de servicios técnicos de Sony, nos hemos dedicado a fisgonear un rato.

¡ADVERTENCIA!

NO PRUEBES ESTO EN CASA

A menos que tengas un laboratorio de ingeniería electrónica en el garaje, te expones a dañar tu PlayStation2 si se te ocurre la genial idea de desmontarla. La más minúscula descarga de electricidad estática puede hacer que los chips más delicados de la consola acaben en la basura.

Y ahí es donde el nuevo sistema de garantía de pegatinas Sony para PS2 (y PS1) entra en juego. Si intentas despegar la pegatina «inteligente», colocada justo encima de un tornillo crucial, tus huellas quedarán marcadas, lo que revelará que alguien ha intentado manipular la pobre máquina. Si se te ocurre quitarla, adiós garantía. Es una parte de los planes de Sony para acabar con los chips y los juegos pirata.

El compartimento mecánico



CAPA 1

UNIDAD DVD

Una unidad DVD-ROM de cuádruple velocidad (también actúa como una unidad CD-ROM 24x) que puede leer CD de 650 MB y discos de DVD de 4,7 GB. Está conectada a los circuitos de PlayStation2 mediante un cable de cinta que rodea la placa madre y se une a ella desde la parte inferior. Date una vuelta por la página 52 si quieres saber más sobre esta maravilla.



ALIMENTADOR «SELECTOR DE MODALIDAD»

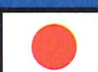
El alimentador «selector de modalidad» normal convierte la corriente alterna de 240 voltios de la red de suministros en la corriente directa que necesitan los componentes eléctricos. Las partes que se encargan del suministro de energía, incluidos el rectificador puente, las bobinas de aislamiento, condensadores, transformadores y fusibles, aseguran un suministro de corriente al resto de la unidad suave y regular.

EL DISPOSITIVO REFRIGERADOR

CAPA 2

DISIPADOR DE CALOR

Los componentes electrónicos pueden generar una cantidad sorprendente de calor, especialmente durante sesiones de juego de 24 horas. El disipador de calor neutraliza la temperatura de la unidad mediante el ventilador, que expulsa el aire caliente fuera de la consola. Así que no te preocupes; puedes jugar día y noche sin descanso sin miedo a que tu consola acabe derritiéndose.



Made in Japan

Puesto que la operación de destripaje de una PS2 no es algo que pueda hacerse al tuntún ni con prisas, aquí decidimos abrir una de las PS2 japonesas de las cuales ya disponíamos en redacción. Las PS2 que actualmente ya circulan a mansalva por Europa son ligeramente distintas. La gran diferencia entre los modelos será el compartimento para el disco duro incorporado de los modelos europeos. Sin embargo, ésta no será la única diferencia. Los chips japoneses se construyen con una tecnología de 0'25 micrones, es decir, a escala de un cuarto de millonésima de metro. En Europa y en América, en cambio, algunos chips están fabricados con la última tecnología de 0'18 micrones. ¿Qué significa todo esto que parece tan complicado? Fácil, que todo vendrá comprimido en un espacio más reducido.

EL EMOTION ENGINE

CAPA 3

LA PLACA MADRE

La placa madre verde está cubierta por cientos de diminutos artilugios eléctricos. Ni siquiera Mike se acuerda de todos los nombres. Condensadores, rectificadores y cacharros por el estilo que aseguran que la corriente llegue de forma suave a todos los componentes.
En realidad, hay más placa propiamente dicha de lo que parece a primera vista. De hecho, está formada por docenas de capas: todas están formadas por rutas que emiten información sobre el sistema. Los pequeños puntos de la superficie indican las conexiones en que se unen las diferentes capas.

LA BATERÍA DEL SISTEMA

«La batería mantiene en funcionamiento el reloj en tiempo real cuando el sistema está apagado y en espera», dice Mike. «Cuando vuelva a montar esta máquina, el reloj seguirá mostrando la fecha y hora correctas.»

SALIDA ÓPTICA DIGITAL

«Permite la conectividad con la fibra óptica», dice Mike. «Facilita la conexión digital con un minidisc, por ejemplo, o con un decodificador Dolby Digital 5.1 que luego puede complementarse con un sistema de sonido ambiente totalmente digital.»
Si quieres grabar música de PlayStation2 en un minidisc (quizás para disfrutar un rato con el software de estas características que hay en el mercado) o molestar a tus vecinos con la banda sonora celestial de *Tekken Tag*, ésta es la entrada a la que estarás conectado.

SINTETIZADOR GRÁFICO (SG)

La unidad de procesamiento de gráficos principal, que funciona a 147,456 Mhz. Tiene 4 MB de VRAM integradas, procesa polígonos y se encarga del trazado de líneas, del suavizado de bordes y del resto de funciones gráficas clásicas. Básicamente, el Emotion Engine (EE) vela por la apariencia que debería tener una escena y luego el SG pinta la foto en pantalla. Los 4 MB de RAM significan que el chip realiza su tarea mucho más rápido que si tuviera que obtener los datos directamente del sistema RAM principal. Los más enteradillos se darán cuenta de que el SG funciona a la mitad de velocidad que el EE. La velocidad de todos los chips del reloj se deriva del «latido» central del EE, como si se tratara de un individuo que marcara el ritmo en una galera de esclavos.

MEMORIA DE SISTEMA

«Estos dos circuitos son el sistema RAM. Cada uno tiene una potencia de 16 MB y sirven directamente al Emotion Engine», dice Mike.
Los dos chips proporcionan a la PlayStation2 32 MB de memoria principal (recuerda que la primera PlayStation tenía tan sólo 4 MB). La memoria se utiliza, principalmente, para almacenar información gráfica antes de que el EE o el SG la necesiten, como actores entre bambalinas esperando para salir a escena. También almacena las reglas para la física del juego, la inteligencia artificial y la jugabilidad. En resumen, todo lo que el juego necesita para funcionar, incluido el propio código.

PROCESADOR DE ENTRADA/SALIDA (PES)

«Todo esto cabe dentro de un chip PS2»

«Se trata de un chip muy inteligente que incluye la funcionalidad total de PlayStation», afirma Mike. «Controla todas las funciones principales de la interfaz. Los datos procedentes de los puertos USB, de las conexiones *i-link*, de las tarjetas de memoria y de los puertos de mando.»
El PES recoge estas entradas (cuando pulsas ⊗ en el mando, por ejemplo) y las procesa, luego las introduce en el EE, el SG y otros chips mediante el bus de sistema. Resulta increíble pensar que ahora una PS1 entera cabría perfectamente dentro de este chip de PlayStation2.

EMOTION ENGINE (EE)

«Es el corazón de la máquina, el procesador central principal», dice Mike. «Es un procesador de 128 bits y 300 Mhz, hecho a medida y fabricado por Sony Computer Entertainment.»
En realidad, funciona a unos 294 Mhz, pero... ¿quién se va a poner a contarlos? El EE es casi diez veces más rápido que la CPU de PlayStation, pero eso es lo de menos: lo que cuenta de verdad es lo que hace el chip a esa velocidad. Con más de 13 millones de transistores, el Emotion Engine es el responsable de decodificar los datos que contienen los juegos PS2 y, de ordenar al resto de los circuitos las tareas que deben hacer.
Con las dos unidades vectoriales llevando a cabo cálculos y el sintetizador gráfico encargado del trabajo de la fase gráfica como poner a punto los polígonos, el Emotion Engine hace más en un segundo de lo que haría un chip de PC supuestamente más rápido. De hecho, el Emotion Engine es técnicamente tan potente que tuvieron que cambiar las reglas de los superordenadores para poder exportar la PlayStation2.

UNIDAD DE PROCESAMIENTO DE SEÑALES (UPS2)

«El chip procesador de sonido tiene dos núcleos (el núcleo 0 y el núcleo 1) que son necesarios para producir la funcionalidad estéreo. Cada uno tiene 24 voces que operan a una frecuencia de 36,864 Mhz, lo que se convierte en una salida de resonancia de sonido total de 0 a 48 Khz», nos explica Mike.
Se trata del ruido estrepitoso que se esconde tras los efectos de sonido y el diálogo sampleado de la PlayStation2. Lo soporta su propio chip RAM de 2 Mb de sonido, que reserva la totalidad de espacio de almacenamiento para muestras, señales musicales y cosas por el estilo.

CADA UNO EN SU CASA Y PLAYSTATION EN LA DE TODOS

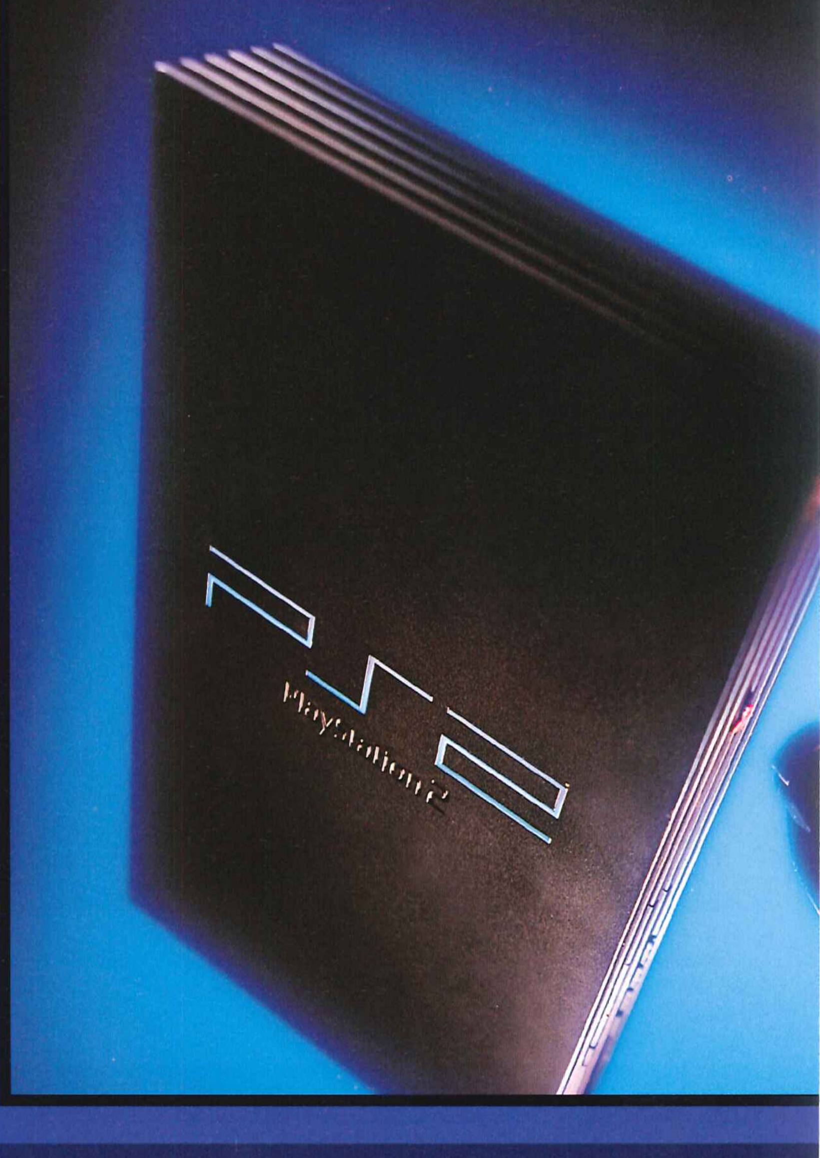
CUANDO SONY SE PUSO MANOS A LA OBRA PARA DISEÑAR UNA SECUELA, TENÍA LAS IDEAS MUY CLARAS SOBRE SU PLAYSTATION. EL RESULTADO ES UNA SECUELA QUE INCLUYE UN LECTOR DE DVD, UNA CONECTIVIDAD PROPIA DE LOS PC Y UN APETITO INSACIABLE POR EL MAÑANA...

Se trata de la consola que te permite disfrutar a tus anchas de algunos de los mejores juegos que verás en toda tu existencia. Dejemos las cosas bien claras: no estamos ante un simple reproductor de CD con un chip integrado para los gráficos.

Mas bien estamos ante una consola que también está preparada para reproducir DVD. Mucha gente no ha tenido la oportunidad de ver un DVD aún, pero seguro que en unos cuantos meses todos tendremos la sala de estar invadida.

También se trata de la consola que pronto lo conectará todo, desde las videocámaras a impresoras digitales, mientras intercambia información con las agendas personales o los minidiscs. En el futuro, podrás conectar todos los cacharros a redes *on line* digitales y recibir las pelis en tu propia casa.

Por ahora, PS2 es una máquina de juegos, pero se trata sólo de uno de los primeros eslabones del plan de Sony y un pedazo de tecnología a prueba de futuro pensada para convertirse en un sistema de entretenimiento doméstico de vanguardia. En las páginas que siguen te mostraremos la forma física de los integrantes de esta revolución. Sin embargo, ¿no te apetecería explotar el poder de la PS2 aquí y ahora? Aquí tienes la guía para millonetis de *PSMag* para que redecores tu sala de estar.



TV DE RETROPROYECCIÓN DE 61 PULGADAS



NOMBRE: Toshiba 61PJ98B
PRECIO APROX.: 950.000 pesetas
COMPAÑÍA: Toshiba

Quieres juegos grandes. Quieres grandes sonidos. Entonces, lo que necesitas es una tele a lo grande. La Toshiba de 61 pulgadas es el Godzilla de las teles, puesto que ofrece más de un metro y medio de pantalla. No te olvides de que cuenta con amplificador Dolby Digital integrado: te lo decimos por si te da un patatús después de echarle un ojo a la etiqueta del precio.



El DVD y la PS2, ¿amor a primera vista?

Le preguntamos a un colaborador habitual de revistas especializadas en DVD, si el reproductor de DVD de PS2 da la talla

Entre los numerosísimos atractivos de la PS2 se encuentra la reproducción de vídeos DVD pregrabados. De hecho, la diferencia entre las ventas de hardware y software en Japón (se venden más unidades PS2 que juegos para PS2) sugieren que muchos propietarios de la nueva consola la utilizan principalmente como reproductor DVD.

La he visto en vivo y en directo y, a pesar de los rumores que corren sobre lo contrario, puedo asegurar que la reproducción de DVD funciona perfectamente bien. La verdad es que he visto docenas de aparatos, desde sistemas de primera, que cuestan alrededor de unas 200.000 pesetas, hasta modelos más económicos, que rondan las 50.000 pesetas, y entre ellos hay pocas diferencias importantes en lo que a calidad de imagen se refiere. Asimismo, he comparado la PS2 japonesa con mi propio aparato Pioneer de 150.000 pesetas y, sinceramente, no hay manera de diferenciarlos. Dado que normalmente la PS2 estará conectada a una tele normal y corriente y no a un sistema cinematográfico doméstico, la respuesta a la pregunta «¿Da la talla?» es un indudable «Sí».

Evidentemente, en los reproductores DVD propiamente dichos vienen un montón de opciones de lujo que mejoran la facilidad de uso. Reproducir un disco a través del mando de la PS2 es igual de llevadero, pero los forofos del cine que quieran acceso a los menús y a las opciones especiales no dudarán en agenciarse un mando a distancia, aunque para ello tendrán que esperar todavía un tiempo.

Afortunadamente, la máquina europea tiene el software MPEG-2 necesario para hacer funcionar un lector DVD incluido en el Flash RAM dentro de la máquina, y no en una tarjeta de memoria como sucede en la versión japonesa. Sony reconoce que a la larga se podrá actualizar este software mediante nuevos controladores disponibles en discos de actualización.

LOS DATOS

- DVD significa Disco de Vídeo Digital
- La calidad de la resolución de imagen es el doble que la de los vídeos VHS
- La calidad del sonido es el doble que la de un CD
- La capacidad de almacenamiento es de 7,5 veces la de un CD
- Las imágenes de un DVD no se deterioran aunque los reproduzcas millones y millones de veces
- Los reproductores de DVD también leen CD y vídeo-CD

MANDO UNIVERSAL

NOMBRE: Pronto
PRECIO APROX.: 55.000 pesetas
COMPAÑÍA: Philips

La única pega de este invento es que tarde o temprano acabarás exprimiéndote los sesos para descubrir qué mando a distancia toca: un peñazo terrible cuando lo único que pretendes es una ronda rápida de *Tekken Tag*. No te preocupes, puedes introducir en tu Pronto los mandos de todos tus cacharros y grabar macros para asignar a cada uno las configuraciones ideales con sólo apretar un botón.



VíDEO TIVO

NOMBRE: TiVo
PRECIO APROX.: 110.000 pesetas
COMPAÑÍA: Thomson

Acabas de llegar a los niveles finales de *Metal Gear Solid 2* después de semanas de intentos desesperados. El problema llega cuando terminas y te das cuenta de que te has perdido un fin de semana dedicado en exclusiva a las pelis de Catherine Zeta Jones. Bueno, pues a partir de ahora no será un problema, porque tu vídeo habrá buscado activamente tus programas favoritos y los habrá almacenado en su disco duro.



AMPLIFICADOR AV

NOMBRE: VSX-908 RDS
PRECIO APROX.: 275.000 ptas.
COMPAÑÍA: Pioneer



Aunque el amplificador integrado de la tele de 61 pulgadas no está nada mal, si lo que quieres es conseguir que a todos los vecinos del barrio se les caigan los pantalones del pijama al suelo necesitarás mucha potencia. Esto es *la crème de la crème* de los amplificadores AV, diseñado especialmente para hacer que tu música suene majestuosa y la peli de acción, impresionante. También es un aparato preparado para el futuro, puesto que es capaz de reproducir el nuevo formato Lucasfilm THX ultra, de George Lucas, tal y como lo oímos en *Episodio Uno*.

ALTAVOCES DE CINE DOMéSTICOS

NOMBRE: 800 HOME CINEMA SPEAKERS
PRECIO APRO.: 1.500.000 pesetas
COMPAÑÍA: B&W

Esto sí que es la bomba. Si quieres un sonido ambiente adecuado tendrás que llenar tu sala de estar con un montón de cajitas negras. Necesitarás un altavoz central para los diálogos, además de un par enfrente y dos más en la parte trasera para conseguir sonidos ambientales. Finalmente, un *subwoofer* se encarga de retumbar lo suficiente para sacudirte de la cabeza a los pies. Y si quieres lo mejor, tendrás que dejarte la pasta. Y Nautilus, sin duda, es lo mejor.



EL CANTO DE LAS SIRENAS

El logotipo de Dolby en PS2. ¿Qué significa eso?

La mayoría de discos utilizan un formato de sonido llamado Dolby Digital 5.1 que divide el sonido en cinco canales para crear la misma experiencia acústica ambiental que oyes en el cine. Para conseguirlo necesitarás un amplificador AV que divida la señal y ofrezca la potencia de seis altavoces ambientales. La PS2 también soporta una versión mejorada llamada DTS (Digital Theatre Sound). Pocos DVD y ningún juego soportan de momento el DTS. Pero que no cunda el pánico; todo se andará.

Para estar en el ajo

Ya seas un recién llegado al mundo de los juegos o un veterano con los dedos llenos de ampollas por el cariño que te une a tu PlayStation, la jerga específica de PS2 puede resultarte bastante confusa...

ANTI-ALIASING
El suavizado de líneas o curvas para eliminar los bordes dentados al combinar varios colores a la vez. A causa del número limitado de píxeles en pantalla, la línea diagonal debe estar creada por muchas líneas menores, que pueden producir un efecto escalonado visible.

BUS
Una conexión en un circuito electrónico usada para exportar datos entre chips, RAM, puertos de salida y entrada, etc. En PS2, el bus de sistema sería el equivalente a la calle mayor del pueblo.

BYTES (KB, MB Y GB)
Todos los datos almacenados en un ordenador son bits. Un bit es una construcción binaria que puede estar activada o desactivada. Un byte es un conjunto de ocho bits. La memoria de la consola, y consiguientemente la cantidad de órdenes que puede manejar a la vez, se mide en bytes. Un kilobyte son 1.204 bytes, un megabyte son 1.204 Kb y un gigabyte son 1.204 Mb. La PS1 tiene 2 Mb de RAM, la PS2 cuenta con 32 Mb y el futuro disco duro de PS2 tendrá 20 Gb. Ahí es nada.

FILTRADO
Suaviza la aplicación de las texturas en los objetos tridimensionales para evitar que tengan un aspecto tosco o borroso, sobre todo al acercarse a ellos.

GRAFICOS EN 3D
Las imágenes que aparecen en pantalla, normalmente basadas en formas geométricas, diseñadas con «profundidad» y que el juego mueve por la pantalla para dar la impresión de que se trata de un mundo real con perspectiva, a pesar de la pantalla plana.

EL FUTURO (A GRANDES RASGOS)

¿YA TIENES BASTANTE CON LOS JUEGOS MULTIJUGADOR? SONY NO. QUIERE OFRECERTE EL MUNDO AL ALCANCE DE UN *STICK*. TARDE O TEMPRANO...



Abalanzarte sobre una horda de rivales humanos en un campo de batalla virtual *on line* bajo una incesante lluvia de cohetes y granadas es el último grito en lo que a experiencia de juego se refiere. Ver como la pantalla se queda congelada y la acción avanza dando sacudidas como si le hubiera dado un ataque de epilepsia no lo es. La velocidad lo es todo, y está comprobado que los módems no tienen suficiente potencia para transmitir datos a través de tu línea telefónica lo bastante rápido para dar la talla en un juego de vanguardia. Los mejores jugadores de PC evitan estos problemas utilizando conexiones digitales RDSI. Por eso, los ejecutivos de Sony se han negado a que los módems analógicos e Internet fueran la conexión estándar para PS2 con el mundo exterior. En lugar de eso, describen la PS2 como un dispositivo de banda ancha, y sus planes para el futuro van mucho más allá de la experiencia multijugador.

La PS2 está diseñada para conectar con las grandes redes que ofrecen las compañías de televisión por cable y los nuevos servicios telefónicos. Tales redes te permiten bajar información a velocidades mucho más rápidas que con un módem normal. De hecho, es posible descargar películas enteras al mismo tiempo que las ves. Reflexiona sobre el tema. Tendrás tu PlayStation2 debajo de la tele y seguro que te acostumbrarás a ver películas con el reproductor de DVD. ¿Te parece descabellado pensar que en algún momento del futuro podrás encargar esas películas, ir de compras, escuchar la radio japonesa, oír los chillidos de un comentarista deportivo estadounidense o quién sabe qué a través de tu PlayStation2? Pues a Sony no le parece nada descabellado.

En esencia, Sony quiere poner a tu disposición películas, música, juegos, compras, bancos e incluso cosas como correo electrónico, mediante su propia red de banda ancha. Por lo pronto, estos planes se verán relegados al año que viene. Sony ha anunciado a los mercados financieros que pretende convertirse en una especie de compañía de comunicaciones, más parecida a un proveedor de televisión por cable que a una productora de televisión, pero que en realidad va mucho más allá de lo que ambos tipos de empresas ofrecen. Ha adquirido o ha invertido en una serie de compañías técnicas, financieras y relacionadas con los medios de comunicación de Japón y Estados Unidos. También ha abierto la página sonystyle.com, una tienda *on line* y un portal que habla sobre estilos de vida. Además, ya cuenta con sus propias divisiones de música y películas, lo cual le ofrece la posibilidad de recurrir a productos listos para su comercialización. No hace falta ser un genio para ver que la cosa va mucho más allá de los juegos.

¿Adónde nos conduce esto? Pues a estas alturas, simplemente nos deja algo más informados pero igual de confundidos. Por ejemplo, ¿podremos jugar cara a cara con otros jugadores? A corto plazo, la respuesta no está clara. Sin duda los módems normales saldrán a la venta (ya vimos una PS2 navegando por Internet en el Tokyo Game Show), y los fabricantes de juegos tienen a su alcance el software necesario para crear juegos de este tipo, pero ninguno ha afirmado que se haya puesto manos a la obra. Otro impedimento es que pocos hogares de nuestro país disponen de una conexión de banda ancha por ahora, aunque Sony pretende irrumpir con fuerza mediante la televisión por cable y satélite en los próximos cinco años.

No lo dudes, tiene que llover mucho aún, pero los planes de Sony son la mar de ambiciosos y, a veces, vale la pena esperar ciertas cosas...

Un disco duro para la red de banda ancha

Para hacer de la PS2 un terminal de banda ancha de verdad, tendrás que hacer de tripas corazón y apoquinar por un disco duro

Puede que los jugadores de consola más forofos nunca se hayan topado antes con un disco duro, pero a los usuarios de PC esta tecnología les resultará de lo más familiar. Un disco duro es una unidad de disco no extraíble que puede almacenar montones y montones de datos. Los discos duros de los PC normalmente cuentan con 20 Gb, lo suficiente para guardar cinco discos DVD.

Pero PlayStation2 ya cuenta con un lector de DVD... ¿para qué necesitamos entonces un disco duro? Bueno, el disco duro tiene la ventaja clave de ser un medio reescribible, lo que significa que puedes guardar información, borrarla y sobreescribir. Es una especie de mezcla entre la RAM que la consola utiliza para cargar un juego desde el DVD y el DVD que puede almacenar información permanentemente. Resulta más lento que la RAM pero más rápido que el DVD, es reescribible como la RAM pero, como el DVD, puede almacenar información indefinidamente (o hasta que se te ocurra borrarla).



El disco duro se combina con un adaptador de banda ancha (de modo que podrás enchufar la PlayStation2 a una conexión de toma hembra en la pared) y necesitarás los dos si quieres exprimirle todo el jugo a la red de banda ancha que planea Sony.

¿Por qué? Bueno, una razón es que facilita el trabajo de Sony un montón. Sería posible, aunque difícil, hacer que la PS2 descargara películas y música directamente en la RAM. Sin embargo, es mucho más fácil almacenar datos en el disco duro y luego hacer que la PS2 los cargue cuando sea necesario.

Un disco duro minimiza todos los fallos imprevistos que pueden ocurrir en las transmisiones por red. Sin embargo, lo más importante de todo es que te permite comprar un disco hoy y escucharlo mañana, o descargar un nuevo episodio de *Tomb Raider* y jugar una semana entera. El disco duro aportará una flexibilidad a la PS2 nunca antes vista en una consola.

El disco duro también resulta vital en los planes de Sony de convertir la PS2 en algo más que una simple máquina de juego. A nadie le apetece editar fotos desde la cámara digital y perder todo el trabajo cuando, tarde o temprano, apagues la PS2. Así que tendrás que guardarlas en el disco duro.

A diferencia de nuestros primos japoneses, que conectarán un disco duro externo a sus PS2, nosotros podremos encajarlo directamente en el modelo europeo gracias a un compar-timento de ensamblaje diseñado especialmente para tal efecto, situado en la parte posterior de la máquina.

Lo que aún no está claro del todo es la cantidad de datos que podrá almacenar el disco. Tampoco está confirmada la fecha de lanzamiento (es probable que sea a mediados de este año) ni el precio. Lo único que nos queda es armarnos de paciencia y esperar nuevas informaciones. ■

Para estar en el ajo

IMÁGENES POR SEGUNDO
El número de veces por segundo que se actualiza una pantalla es una medida común de suavidad gráfica, y se llama «frecuencia de imágenes por segundo» (*frame rate*). Una pantalla actualizada 50 veces por segundo tendrá un aspecto liso al ojo humano. Es posible que las escenas complicadas resulten difíciles de calcular, lo que puede comportar la reducción de la velocidad del juego y el efecto de avance a trompicones.

MAPEADO MIP
Usar diferentes versiones de la misma textura para polígonos diferentes, dependiendo de la distancia de observación de la escena. Las texturas de calidad superior se utilizan para mejorar el aspecto de los objetos en primer plano, mientras que las del detalle de fondo se reducen para mantener la velocidad del juego.

PÍXEL
La imagen de un ordenador o de una consola de juegos está construida gracias a una cuadrícula de píxeles. Los píxeles específicos se colorean para crear el gráfico deseado en pantalla. La resolución típica de pantalla sería de 640x480 píxeles. Las resoluciones más elevadas significan más píxeles (y, por tanto, una apariencia gráfica mejorada) pero su procesamiento es costoso y pueden llegar a reducir la velocidad de los juegos.

POLÍGONO
Una forma plana compuesta, al menos, de tres caras. Los diseñadores del juego unen los polígonos para crear formas en 3D.

PROCESADOR
Un tipo de chip de silicio que realiza cálculos sobre los datos para crear nuevos datos. El Emotion Engine es el procesador central de PS2, y está diseñado para desviar información desde el juego a componentes especializados de la PS2 y de vuelta al juego. El sintetizador gráfico, en cambio, es un procesador especializado en la optimización de los gráficos.

ENCHÚFALA OTRA VEZ, SAM...

¿A quién le importa el Emotion Engine? La propia PS2 ya es de por sí una fuerza motriz creativa de gran magnitud gracias a sus puertos USB e *i-link*...

Si conectar una pistola de luz en tu PlayStation te vuelve loco, la PlayStation2 te va a encantar. A parte de sus dos puertos de juego (que estarán adornados con el surtido habitual de periféricos raros y maravillosos), Sony ha creado otros misteriosos conectores: dos puertos USB y un puerto i-Link.

Estos puertos son de lo más corriente en la industria del PC y, por ello, ya existen un montón de aparatitos que los utilizan en el mercado. El USB es más lento que el i-Link pero es ideal para teclados y ratones, e incluso escáneres e impresoras. Por otra parte, el i-Link también se conoce como *Firewire*, que para los entendidos describe con más exactitud la velocidad de su potencia. A 400 Mbps cuenta con más de 30 veces la anchura de banda del USB, de modo que puede manejar entradas de vídeo digital de las cámaras de vídeo.

Otra ventaja del USB y el i-Link es la habilidad para unir varios aparatos a la vez, con lo que puedes añadir más de tres dispositivos a tu máquina a pesar de las limitaciones de puerto.

El inconveniente es que ninguno de estos dispositivos funciona con la PS2 salida directamente de la caja. Los fabricantes (o Sony) tendrán que lanzar software apropiado para poder utilizarlos. No sirve de nada conectar una cámara digital al puerto i-Link si acabas de cargar *GT2000*, y ni hablar de hacer las presentaciones entre *Timesplitters* y tu impresora digital. Sony ha anunciado los primeros aparatos compatibles con PS2 (algunos de los cuales se describen en esta página y la siguiente), pero las compañías de software tendrán que estar a la altura del desafío para poderlos aprovechar.

En cuanto estén listos, tu PS2 podrá ser el centro de una red de cacharros asesinos con el poder de transformar la cara del juego para siempre. Un sueño hecho realidad. ■

CABLE DE ENLACE INALÁMBRICO (I-LINK)

Airport, un aparato de Apple con un nombre la mar de rarito, es una estación de radio de corto alcance que transmite desde el puerto Firewire a la toma telefónica y ofrece acceso a Internet sin necesidad de cables. Puede adaptarse con facilidad a la ranura *i-link* de PS2 y posibilita la comunicación inalámbrica entre varias consolas.



WEBCAM (I-LINK)



Ya hemos visto versiones prototipo capaces de capturar los movimientos de un jugador y trasladarlos al juego (véase la sección El mañana empieza hoy). Ahora imagínate que toma una foto de tu sala de estar y la transporta directamente a esa escena de *Silent Hill* que te hace llamar a gritos a tu mamá. Éste es el tipo de interactividad con que Sony está experimentando en la actualidad.

RATÓN (USB)

Vital para los que se vuelven locos con un lanzacohetes o para los más estrategas. También será vital si te apetece hacer algo creativo con tu PS2, como editar gráficos o mezclar música.

VÍDEO CÁMARA DIGITAL (I-LINK)



Grabar tus vacaciones, retratar a tus compañeros o hacer películas caseras en una cámara digital está muy bien, pero la cosa no tiene porqué acabar ahí. Las películas digitales se editan con gran facilidad y, con la ayuda del software apropiado, podrías dedicarte a montar el próximo Proyecto de la bruja de Blair en tu PS2.

IMPRESORA DIGITAL (USB/I-LINK)

Con la ayuda de tu PS2 podrás convertir tu casa en el centro neurálgico de un taller de pósters clandestino. Está previsto que la impresora en color de Sony aparezca en Japón este mes, con software incluido. ¿A quién no le apetece amañar las fotos de los amigos?

MÓDEM ANALÓGICO (USB)

A Sony no le van los módems, de modo que este ejemplar quedará reservado para compañías como Suncom, que ya ha anunciado el módem Online Station (de velocidad normal, es decir, de 56 Kbps). No nos llevará al universo de la banda ancha, pero nos permitirá jugar cara a cara, navegar por Internet y mandar correo electrónico.

MICRÓFONO (USB)

Los micrófonos, combinados con software de reconocimiento de voz, podrían darnos una razón de peso para desgañitarnos a grito pelado de la emoción. Taito ha anunciado un simulador de fútbol que suena de maravilla, *The Greatest Striker,* en el que podrás jugar en el papel de entrenador, corriendo por la línea de banda y gritándole a tus jugadores cuándo deben pasar, chutar (o dedicarles un dulce «hasta mi abuelo ciego y cojo podría hacerlo mejor»). Bueno, tú ya sabes a qué nos referimos.

TECLADO (USB)



Muy útil para escribir correo electrónico, palabra. Pero espera, los futuros campos de batalla *on line* permitirán a los jugadores PS2 competir con sus homónimos del PC. Nada puede superar a la antigua combinación de ratón y teclado en lo que a *shoot 'em up* en primera persona se refiere, de modo que si quieres sobrevivir tendrás que emplearte a fondo. *Unreal Tournament* los soportará en PS2.

CÁMARA TOMAVISTAS DIGITAL (USB/I-LINK)

Por fin la cámara se sube al podio. Las fotos digitales son fáciles de manipular y, a largo plazo, podrás utilizar tu PS2 para meterlas en los juegos. Imagínate lo que debe de ser cargarte a montones de *resi*-zombis que se parecen sospechosamente a tu jefe. El Cybershot DCS-P1 compatible con PS2 saldrá en Japón próximamente y también podrá imprimir imágenes y guardar videoclips de 20 segundos.

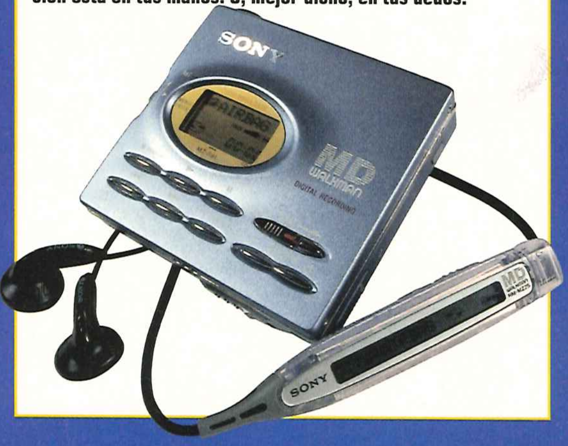
TELÉFONO MÓVIL (USB)



Los teléfonos WAP ofrecen acceso a Internet, pero lo que queremos ver de verdad es un sucesor para la PocketStation. Carga tu luchador preferido de *WWF 3*, entrénalo todo el día en el gimnasio virtual de tu móvil y luego descárgalo en tu PS2 por la noche, listo para partirle la cara al más pintado.

MINIDISC (SALIDA ÓPTICA DIGITAL)

Toma, por ejemplo, el software *Music 3 DJ*, que Codemasters ha anunciado recientemente, mezcla unas cuantas melodías y luego grábalas directamente en el Minidisc a través de la salida óptica digital. O si lo prefieres, descárgate nuevos *samples* a tu PS2 desde tu Walkman digital. La elección está en tus manos. O, mejor dicho, en tus dedos.



Para estar en el ajo

PUERTO
Un punto de conexión que puede recibir datos desde dispositivos de entrada, como mandos o módems, o exportarlos a impresoras o televisores.

RAM
La Memoria de Acceso Directo (RAM) es la memoria a corto plazo del ordenador. El DVD introduce pedazos del juego a los que luego accede el EE y otros chips a través del bus de sistema. Los datos de la RAM se pueden actualizar, permitiendo que la CPU pueda utilizar las nuevas instrucciones para cambiar la imagen de la televisión, la puntuación del juego, los personajes...

SOMBREADO
En los gráficos tridimensionales, esta técnica implica la aplicación progresiva de sombras más claras u oscuras del mismo color a un objeto en 3D para dar la impresión de que la luz cae sobre éste.

SONIDO ENVOLVENTE
Una técnica de sonido que sumerge al oyente en un «paisaje sonoro» en 3D en el que los sonidos provienen de todas las direcciones dependiendo de la ubicación del objeto que los emite. Por ejemplo, igual oyes un coche chirriando en la parte izquierda de tu coche en un juego de carreras, mientras la sirena de policía aúlla a mano derecha. PlayStation2 soporta el sonido ambiental Dolby en el reproductor de DVD y puede conectarse con tu equipo de alta fidelidad.

TEXTURA
Un mapa modelado plano de píxeles de colores aplicados a los polígonos de un modelo en 3D para representar los detalles realistas de una superficie, como grietas o manchas. Estos mapas de textura pueden aplicarse alrededor de los objetos para dar apariencia a todo tipo de formas, desde un muro agreste a una cara. La iluminación, el sombreado y el filtrado completan la ilusión.

UNIDADES VECTORIALES
Estas son dos unidades lógicas (una especie de miniprocesadores) dentro del chip Emotion Engine que proporcionan la potencia al procesador. Con fama de ser harto difíciles de programar.

MÁS SUAVE Y MÁS RÁPIDO

DATO: LOS JUEGOS PLAYSTATION1 RESULTAN MEJOR EN PS2

No es ninguna fantasía: la PS2 no sólo acepta de buen grado todos tus antiguos juegos PS1, sino que encima mejora los gráficos y carga más rápido. Puede que parezca imposible, pero el nuevo *driver* PlayStation, la parte del software que permite el procesamiento del código PS1, también puede configurarse para realizar un par de cosas la mar de útiles utilizando la exagerada potencia de PS2.



ACCESO MAS RAPIDO AL DISCO



Aparte de reproducir discos DVD, la unidad de disco PS2 también sirve como reproductor de CD de velocidad normal (24x), es decir, el doble de rápido que la unidad de CD de PlayStation. Unos pocos juegos no funcionan con esta configuración «rápida» activada pero, para el resto, los tiempos de carga se han reducido de forma espectacular. En *Tenchu 2*, por ejemplo, los símbolos de la linterna que muestran el progreso de carga no sólo se van iluminando uno detrás del otro, ¡sino que a veces llegan a encenderse tres a la vez! La carga entre varios segmentos se ve reducida hasta un 70% y, en ocasiones, sólo tardas cuatro o cinco segundos en lugar de treinta para poder leer la información en pantalla o para que aparezca un nuevo nivel/secuencia en la pantalla. Sin embargo, para demostrar que no es oro todo lo que reluce, hemos comprobado que la nueva unidad no consigue que las odiosas secuencias de «apertura de puertas» de *Resident Evil 3* tarden lo que tardamos nosotros en guiñar el ojo (aunque hay que reconocer que van más rápido).



TEXTURAS MAS SUAVES

Un problema común en muchos juegos en 3D es que puede parecer que algunas superficies poligonales con muchos detalles avanzan lentamente o tienen un aspecto granulado. Para evitar que suceda lo mismo, la PS2 utiliza una técnica llamada Mapeado MIP. La idea es utilizar versiones en baja resolución (menos detalladas) de la textura en las partes más alejadas de una superficie y una versión con mayor resolución en los primeros planos de la misma textura. El resultado es que las superficies tendrán un aspecto más sólido, puesto que la PS2 «difumina» las masas de polígonos al igual que el ojo humano hace con las superficies del mundo real. El único detalle que se pierde es la granulosidad, pero... ¿a quién le importa?







Hemos probado la efectividad del suavizado de texturas de la PS2 en vivo y en directo con *Tenchu 2* (izquierda). La diferencia más obvia es que el pilar del primer plano tiene un aspecto mucho menos tosco. El suelo de madera también mejora. Las líneas negras de color que antes parecían dentadas se matizan y se suavizan. Finalmente, fíjate en la pared de color claro. No sólo consigue que los cuadrados individuales de color destaquen menos, sino que las tablillas de madera oscura ahora parecen haberse alineado. ¡Milagro, milagro!

Cómo conseguirlo

El suavizado de texturas y la lectura más rápida de CD se consiguen a través el menú de opciones Driver de PlayStation. Llegarás al susodicho menú pulsando Ⓐ cuando aparezca el navegador (cuando enciendes la PS2 sin un disco dentro). Cambia la opción Texture Mapping de Compatible a Smooth y la velocidad del disco (Disc Speed) de Compatible a Fast. Si tienes problemas con estas configuraciones, siempre puedes cambiarlas de nuevo a Compatible para regresar al rendimiento normal de una PS1.







DUDAS PS2

UN MILLÓN DE PREGUNTAS DEL MILLÓN SOBRE PS2. ¡MENUDO DERROCHE!

P ¿AÚN PUEDO CONSEGUIR UNA PS2 DE LA PRIMERA HORNADA?

R No. Todas las PS2 disponibles en el día de lanzamiento se agotaron ya. A partir de ahora, tendrás que buscarla en las tiendas habituales.

P ¿PUEDO UTILIZAR JUEGOS PS1 EN LA PS2?

R Sí, puedes utilizarlos casi todos.

P ¿PUEDO UTILIZAR JUEGOS PS2 EN LA PS1?

R No.

P ¿PUEDO GUARDAR JUEGOS PS2 EN UNA TARJETA DE MEMORIA PS1?

R No.

P ¿PUEDO UTILIZAR LA TARJETA DE MEMORIA PS1 EN LA PS2?

R Sí, pero sólo para juegos PS1.

P ¿SON LOS MULTITAPS COMPATIBLES EN AMBOS CASOS?

R No.

P ¿QUÉ PASA CON EL RESTO DE PERIFÉRICOS?

R Los pads y el resto de mandos oficiales sí son compatibles.

P ¿CUANTO CUESTAN LOS JUEGOS?

R Eso depende mucho de los comerciantes. Los mejores juegos cuestan alrededor de 12.000 pesetas, aunque la mayoría de juegos oscila entre las 8.000 y las 10.000 pesetas.

P ¿HABRA UNA LÍNEA DE TÍTULOS PS2 EN PLATINUM?

R Sony no ha dicho nada aún al respecto. Si sale una línea Platinum no será antes de un período comprendido entre 18 meses y dos años.

P ¿NECESITO NUEVOS CONECTORES PARA ENCHUFARLA A LA TELE?

R Con la nueva PS2 viene incluido un conector SCART, aunque puedes usar tu antigua unidad RF o comprar una nueva si tu tele no es compatible con el SCART.

P ¿VIENE LA PS2 CON UN DISCO DE DEMOS?

R Sí. Y aquí tienes la lista completa de lo que contiene.

JUGABLE:

FIFA 2001	Deportes
SSX Snowboard Supercross	Deportes
Wild Wild Racing	Carreras

VÍDEO:

Dead or Alive 2	Lucha
Fantavision	Puzzles
ISS	Deportes
Ridge Racer V	Carreras

EXTRAS:

YABASIC (véase a continuación)	Utilidad
Find my own way	Técnico

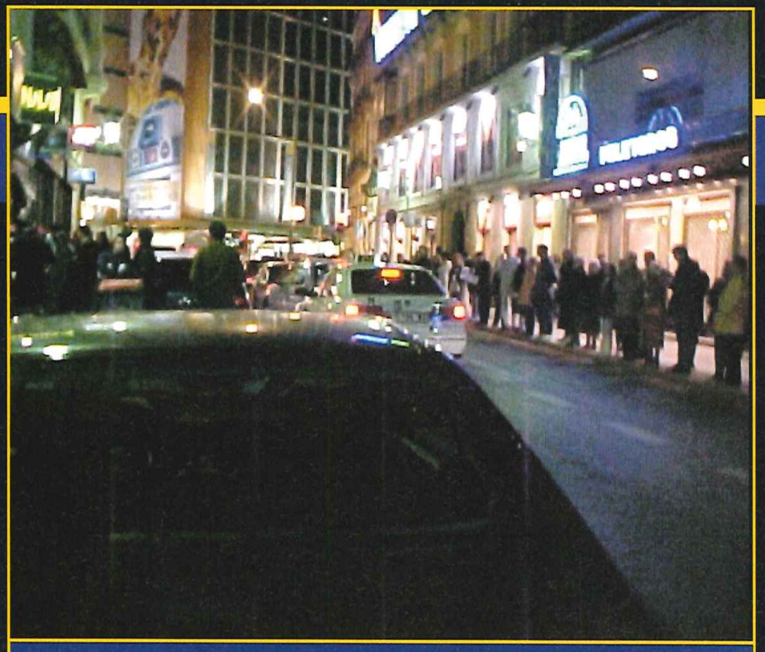
MODO ATTRACT

Vídeo introductorio
Película de créditos

YABASIC BÁSICO

La inclusión de YABASIC en el disco de demos ha pillado a muchos enterados de la industria por sorpresa. Básicamente (vaya, parece que se nos traba la lengua con tantos Basic juntos...) YABASIC es una versión del lenguaje de programación BASIC al que los fabricantes de juegos echaron la zarpa en el Spectrum ZX. En cuanto le pilles el truquillo, te dará el pasaporte para poder programar tus propios juegos para PS2. YABASIC es realmente un sustituto para el malogrado proyecto Net Yaroze, que suponía tener que comprar una PlayStation negra especial y poseer conocimientos al día de C+. Esta vez, el software está a disposición de todos, con un manual *on line* al que puedes acceder a través de Internet y la posibilidad de sumergirte en él tecleando el código con la ayuda de un teclado PS2. La idea es que el resultado de todo esto sea una explosión de nuevos talentos para la industria del desarrollo. Quién sabe, igual podrías ser tú...





Snif, snif, no queda ni una...

Como a estas alturas ya sabrás, las existencias iniciales de PS2 (40.000 para todo el territorio español) se agotaron con el sistema de reservas. Sin embargo, han ido llegando pequeñas remesas para suplir a los más ávidos, que ya no tendrán que pasar por el sistema de reservas. De momento, Sony estima que durante el periodo de Navidades habrá hecho llegar a las tiendas unas 20.000 unidades. Con todo, algunos comercios han abierto nuevas listas de espera en las que puedes apuntar tu nombre para hacerte con una siguiendo el sistema de «tonto el último». Se trata de un plan adoptado por ciertas tiendas y te aconsejamos que corras a apuntarte lo antes posible para asegurarte de que te cae una consola en las manos lo antes posible.

P ¿PUEDO UTILIZAR JUEGOS JAPONESES?

R No.

P ¿PUEDO VER DVD DE OTROS LUGARES, COMO DE ESTADOS UNIDOS O JAPÓN?

R Sí y no. La PS2 europea soporta DVD japoneses pero necesitas una tele compatible con NTSC para verlos. Sin embargo, los DVD estadounidenses no son compatibles, de modo que olvídate de las importaciones a precio de risa. Recórcholis...

P ¿PUEDO NAVEGAR POR INTERNET?

R Aún no. Hay módems no oficiales anunciados, pero aún están por confirmar las fechas, el precio y las capacidades.

P ¿TENDRÉ LA POSIBILIDAD DE JUGAR *ON LINE*?

R A la larga, pero aún no se ha anunciado ningún juego PS2 *on line*. Los periféricos necesarios no estarán disponibles hasta mediados de este año.

P ¿SEGUIRA PUBLICANDOSE *PSMAG*?

R Sí. *PSMag* sigue siendo la revista de videojuegos más popular del planeta y seguirá a toda máquina muchos años.

P ¿SEGUIRÉIS HABLANDONOS DE LOS JUEGOS PS1?

R ¡Por supuesto! Te informaremos sobre todas y cada una de las pizcas de información sueltas sobre PS1, la mayor consola del mundo. Sin embargo, también le seguiremos la pista a la PS2 con noticias, *previews*, *reviews* y reportajes.

P ¿CUANTO TENDREMOS QUE ESPERAR PARA VER EL NACIMIENTO DE LA PS3?

R ¡Argggggg! ¿Es que nunca tienes bastante? Como mínimo cinco años, de modo que aún te queda muuuuucho tiempo antes de darle la jubilación a tu máquina.



Oscuridad. El lema del espeluznante videojuego de Konami

SECUELA DE TERROR

A TUMBA ABIERTA

SILENT HILL 2 LLEGA DISPUESTO A EMPAÑAR DE TERROR EL CORAZÓN DE LOS JUGADORES. TEN CUIDADO CON LOS GRITOS DEL SILENCIO

Konami ha desvelado los primeros detalles de su horripilante secuela de terror *Silent Hill 2* y cortos nos quedamos calificándola de terrorífica...

Las brumas del infierno. *Silent Hill 2* está repleto de niebla y misterio

Mediante un breve vídeo en el Tokyo Game Show, el cual puedes seguir toma a toma en la página 34, se hicieron las presentaciones entre *PSMag* y el personaje principal del juego, James, un tipo que vive en un nuevo distrito de la terrorífica ciudad de Silent Hill. Arropado por una banda sonora en la que predomina una misteriosa guitarra acústica, se ve a James andando con paso poco firme por la nublada calle del pueblo con el propósito de descubrir por qué recibe correo de su mujer. Más que nada porque la mujer de James lleva tres años muerta.

El juego cuenta con la presencia de diez monstruos nuevos y sigue el mismo formato que la primera entrega: partes escalofriantes repletas de puzzles entremezcladas con acción sangrienta por un tubo. El vídeo muestra un cadáver que arrastra a otro cuerpo por el suelo de un depósito de cadáveres antes de que la escena se corte y se vea a una misteriosa mujer acariciando la cara de James y susurrándole «ves, al fin y al cabo no doy tanto miedo...». Ejem, perdón, pero a nosotros sí nos das miedo. Con detalles así, seguro que habrá restricción para menores de 18 años.



GRAN TURISMO 3

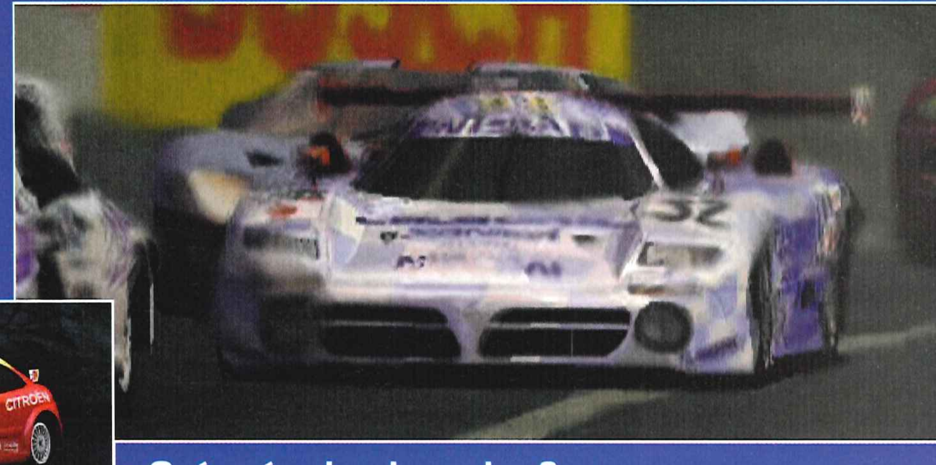
¿CÓMO HAS DICHO QUE TE LLAMABAS?

GT2000 CAMBIA DE NOMBRE

El juego anteriormente conocido como *GT2000* se llamará a partir de ahora *GT3*. Según Sony, este cambio se debe al hecho de que el juego se ha retrasado hasta 2001, de modo que llamarlo *2000* podría provocar una confusión descomunal cuando el juego arrase en las estanterías de todas las tiendas.

Se trata, en efecto, de una versión de *GT2* mejorada para PS2, en el mejor de los casos con un par más de nuevas pistas y, sin duda alguna, con un puñado de gráficos increíbles. Sin embargo, no debe confundirse con la «verdadera» secuela de *GT2* que el creador Kazanori Yamauchi tiene en mente. Este juego ya está en sus primeras etapas de desarrollo y al parecer cuenta con una buena variedad de opciones *on line*.

GT3 pisará a fondo el acelerador en febrero de 2001 y, a juzgar por las pistas que hemos podido probar hasta ahora, dejará a más de uno con la boquita abierta.



¿Qué más da el nombre? Bueno, pues según Sony, algo sí que importa. *GT2000* pasará a llamarse *GT3*. La espera continúa...

¡ALTO!

ESTO ES LA GUERRA (AGAIN)

COMMANDOS 2 A PUNTO PARA PS2

Como ya te anunciábamos en números anteriores, la secuela del exitazo para PC *Commandos* va derechita a PS2. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real sobre la Segunda Guerra Mundial (creada por Pyro Studios) en que comandos británicos de elite se infiltran en las bases alemanas y japonesas en mitad de ciudades derruidas por las bombas y selvas recubiertas de espeso follaje.

Con la ayuda de un equipo de especialistas, tu misión es evitar que los guardas te detecten y combinar las habilidades de tus soldados para robar planos, pasar por oficiales enemigos, volar bases y, en general, conseguir que la guerra termine antes. *Commandos* se ha cosechado una merecida fama gracias a su increíble ambientación y sus gráficos de alucine, semejantes a escenas sacadas directamente de filmes bélicos como *El puente sobre el río Kwai*. *Commandos 2* debería empezar a hacer estragos esta primavera.











Sólo los que dan la talla
llegan a Platinum.
Los mejores juegos
de PlayStation
por 3990 ptas.
(precio estimado)
CTR
Crash Team Racing
Spyro 2
PlayStation Platinum
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com
"PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.
TBWA

CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*

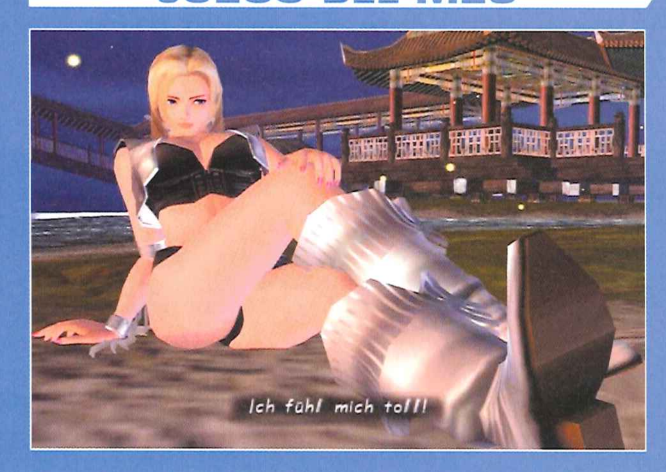


FIFA 2001



ISS

JUEGO DEL MES



«El género de los mamporros tiene nuevo rey»



¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!

Las historias de todos los personajes se mezclan al más puro estilo culebrón, como en todos los juegos de lucha

Dead or Alive 2:

¿CASI IGUAL QUE EN DREAMCAST? PUEDE, PERO NOS CONFORMARÍAMOS CO



- **DISTRIBUIDOR** Sony
- **FABRICANTE** Tecmo
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Castellano
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  - Unos escenarios con una enorme interactividad
  - Diferentes alturas en las que puede transcurrir la acción
  - Unos efectos de luz de lo más conseguidos

La polémica PS2 vs. DC está en el candelero desde el mismo día del lanzamiento de la nueva máquina de Sony. Y el hecho de que el mismo juego salga en ambas plataformas, no ayuda demasiado a calmar las cosas... Seguro que ya conoces, aunque sólo sea de vista, el *DOA2* de Dreamcast. Un juego fabuloso, ¿eh? Seguro que, desde que lo viste, estabas deseando ver la versión de PS2, que en teoría debía ser muy superior. ¡Pues aquí la tienes! Sí, efectivamente, es superior. Aunque su «superioridad» conlleva algunos problemas...

Básicamente, el *DOA2* de PS2 es más rápido y tiene mejores efectos especiales que el de DC. Pero ¿eso es bueno o malo? El aumento de velocidad en el juego



Una novedad respecto al juego de DC son las animaciones de los personajes durante el menú de selección. Perfectamente prescindibles, sí...

«Básicamente, el *DOA2* de PS2 es más rápido y tiene mejores efectos especiales que el de DC»

sería «algo bueno» si la versión de DC fuese «demasiado lenta». Pero no lo es. Aquí, los personajes se mueven tan rápido que, si bloqueas algún ataque o esquivas algún golpe, es de pura casualidad. No te da tiempo a prevenirte de posibles ataques, porque te atizan antes de que te des cuenta en la mayoría de los casos.

En cuanto a los gráficos, lo dicho: también se han mejorado. Más y mejores efectos de luz por todas partes. Y un fantástico efecto *blur* en el último nivel del modo Historia (una especie de «filtro borroso», similar al de algunas secuencias de *MGS*). Sin embargo, el exceso de luz en algunos golpes especiales puede dejarte momentáneamente ciego, impidiéndote ver con claridad lo que pasa en pantalla. Y durante la fracción de segundo que dura un «deslumbramiento», el enemigo aprovecha para atizar. Aunque es bastante peor el último nivel del modo Historia: con el *blur* no se ve prácticamente nada. Encima que el jefe final es terrible, no ves. ¡Ya es bastante complicado ganar en DC, que se ve perfectamente! Si Tecmo hubiese invertido todo ese tiempo en dotar al juego de *anti-aliasing* en lugar de más velocidad y *blur*, se lo habríamos agradecido eternamente.

Pero no todas las novedades de nuestro *DOA2* tienen un lado malo. También las hay «sólo buenas», como los escenarios nuevos, las nuevas opciones y los personajes secretos. Aunque al principio el juego cuenta con los mismos cuadriláteros y luchadores que en DC, con el tiempo podrás desbloquear niveles y personajes nuevos e inéditos, todos geniales y completamente distintos entre sí. ¡Incluso hay un par de luchadores del primer *DOA*!

No obstante, los principales atractivos de este *DOA2* son los mismos que tenía la versión para la consola de Sega: mecánica de juego, animación, escenarios, las peleas por parejas... Todo eso permanece básicamente igual. El control te ofrece cuatro posibilidades fundamentales: puñetazos, patadas, llaves y bloqueos. Naturalmente, combinando botones y direcciones, la gama de movimientos y combos posibles se multiplica casi hasta el infinito. Pero, sin duda, la función más notable de las cuatro es la posibilidad de bloquear. Ya no se trata sólo de parar ataques,

Lo mejor de los escenarios es que son tan enormes que están divididos en distintas partes. Puedes pasar de unos a otros lanzando a tu enemigo fuera del cuadrilátero

Las llaves combinadas funcionan mejor que en *TTT* y son bastante más espectaculares

Hardcore

QUE TODOS LOS JUEGOS CON LOS QUE DEBUTA LA PS2 FUESEN COMO ÉSTE...

cubriéndote la zona del cuerpo que crees que va a recibir el golpe; eso lo puedes hacer en todos los juegos de lucha. Lo genial es que, si eres lo suficientemente preciso, puedes convertir el ataque de tu enemigo en una llave contra él. Si tu enemigo te lanza un puñetazo a la cara, puedes sujetarle el brazo en el aire y, aprovechando el impulso de su cuerpo, ponerle la zancadilla para lanzarle al suelo (la patada en el estómago, una vez que está en el suelo, es una bonita forma de terminar). En *DOA2*, todas las posibilidades del personaje son igual de importantes. Puede que en *Tekken 3* consiguieras bloquear sólo un ataque de cada dos o tres mil, pero aquí verás que es mucho más fácil. Y útil.

Otra característica fundamental de *DOA2* son los escenarios, totalmente tridimensionales e interactivos. Puedes moverte por el entorno en tiempo real, e incluso llevar a cabo algunas estrategias interesantes. Acércate a una pared, espera a que el malo venga, y entonces colócate detrás de él para lanzarle contra el muro de una patada. Tu ataque le resta vida; el golpe contra el muro le resta más vida, y el propio muro le impide retroceder, por lo que puedes seguir atizándole un rato más. O tirarle fuera del cuadrilátero. Sí, como lo lees. Aquí las cosas no son como en *Tekken Tag Tournament*, donde puedes caminar hasta el infinito sin llegar al escenario que se ve a dos metros. Aquí, los cuadriláteros están limitados por paredes, vallas, riscos, abismos, columnas... Del mismo modo que puedes lanzar a tu oponente contra un muro, puedes arro-

Cómo

IMPRESIONAR A TUS AMIGOS

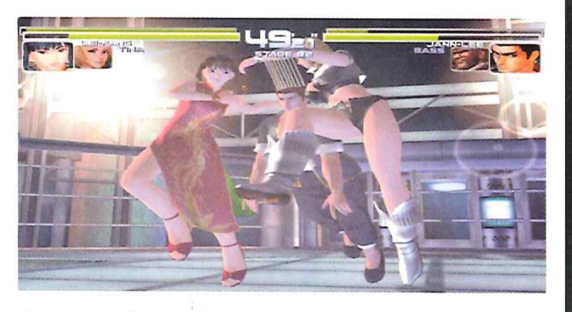
Lo malo de invitar a los amigos a casa es que enseguida pretenden quitarte el pad para jugar ellos. Lo mejor para evitarlo es dejarles con la boca abierta, enseñándoles cosas que sólo sepas hacer tú. Como las llaves combinadas de *DOA2*.



Primero, escoge un personaje que despierte el interés. Tina es perfecta, en todos los sentidos...



Después, es fácil: realiza unos cuantos combos (no son especialmente complicados de ejecutar, y todos resultan muy espectaculares).



Aunque lo mejor son las llaves combinadas. Escoge dos personajes que formen una «pareja ideal». La de Tina es el vaquero, Bass. Geniales cuando llevan el modelito *country*...



Presta atención a los efectos de luz del escenario y de los golpes especiales. Alucinantes, aunque a veces excesivos...







Tecmo ha conseguido hacer que *DOA2* funcione mucho más rápido en PS2 que en DC, pero... eso reduce la jugabilidad a casi la mitad

jarlo contra una valla de madera y ver cómo ésta se rompe en mil pedazos. Entonces, tu desafortunado adversario caerá al piso de abajo. Tú le seguirás con un salto y la pelea continuará. Incluso hay niveles de tres y cuatro pisos.

La interactividad de ciertos elementos en los escenarios es de vital importancia. Si te empujan con-tra una valla electrificada, pierdes vida. Si te tiran contra una de madera, ésta se rompe y caes por el precipicio a otro nivel. Si la nieve se desliza sobre tus pies y caes por un agujero, irás a parar a una gruta subterránea y la pelea continuará allí. Si te caes por una catarata... Bueno, no hace falta que sigamos, ¿no? Después de esto, jamás volverás a pensar en *Tekken Tag Tournament*.

Aunque quizás lo más divertido de *DOA2* sean las batallas por parejas, tipo Tag. Ya sabes cómo funcionan, porque lo hemos explicado mil veces. Poco importa si tienes MultiTap2 o no, porque con un solo amigo, te lo pasarás en grande. Las combinaciones posibles, como casi siempre, son muchas: dos humanos contra dos personajes de la CPU; uno humano y otro de la CPU contra otro humano y otro de la CPU; un humano con otro de la CPU contra dos de la CPU... Te lo pasarás en grande con cualquier combinación. Pronto te darás cuenta de que las llaves combinadas no son excesivamente complicadas de ejecutar, además de ser lo más espectacular del juego. Puedes formar pareja con dos personajes cualesquiera, aunque cada uno tiene una especie de «pareja ideal» con la que se compenetra de una forma especial. El viejete chino de turno, con la jovenzuela china de turno; el americano gordo vestido de vaquero, con la americana rubia vestida de cantante *country*, etc. La variedad de llaves posibles, tanto de un personaje solo como de las parejas, es enorme.

Definitivamente, *DOA2 Hardcore* es superior en todo a *Tekken Tag Tournament*: mejores gráficos, escenarios tridimensionales e interactivos, libertad de movimiento, personajes nuevos con movimientos totalmente exclusivos de cada uno, un sistema de control innovador e intuitivo... Si el modo Historia fuese un poco más largo, la acción fuera un poco más lenta, y el último nivel no tuviese el efecto *blur*, sería perfecto. Bueno, casi perfecto, porque tampoco tiene *anti-aliasing*... Conclusión para adictos a la polémica: gráficamente mejor que el de DC, pero algo menos jugable. ■



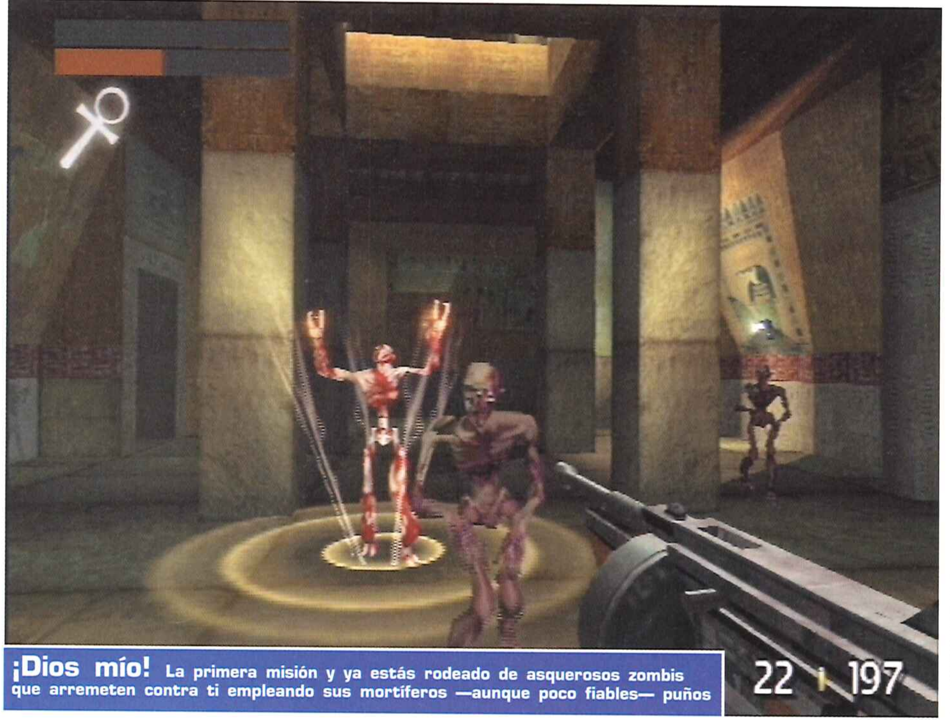


El mejor juego de lucha de PS2. Pero PS2 puede dar mucho más de sí. Nuestro *DOA2* apenas se diferencia del de Dreamcast. Incluso es menos jugable...

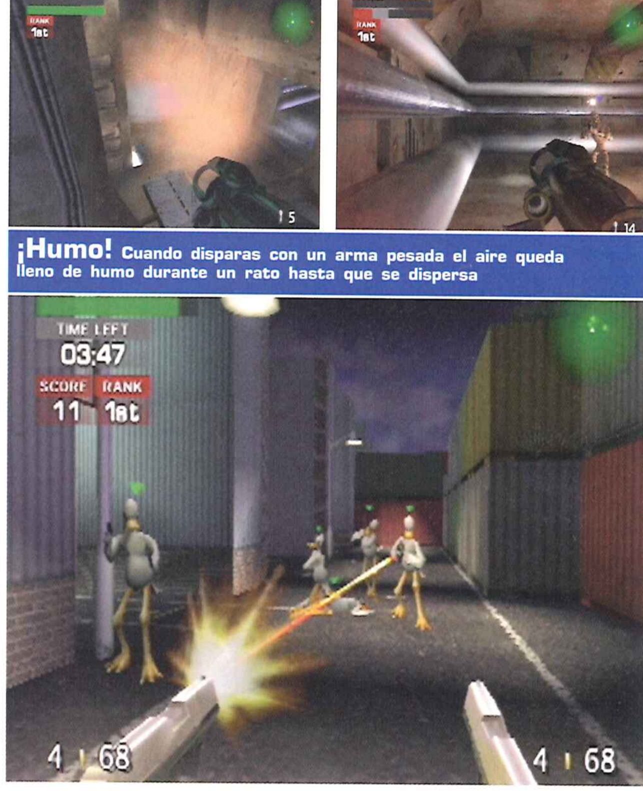


ALTERNATIVAS

- **PS1: DEAD OR ALIVE** (PSMAG 20 8/10) El juego más voluptuoso de PlayStation. Técnico, aunque no tan divertido como *DOA2* Hardcore
- **PS2: TEKKEN TAG TOURNAMENT** (PSMAG 47 7/10) Por ahora, la única competencia de *DOA2* en PS2.



¡Dios mío! La primera misión y ya estás rodeado de asquerosos zombis que arremeten contra ti empleando sus mortíferos —aunque poco fiables— puños



¡Humo! Cuando disparas con un arma pesada el aire queda lleno de humo durante un rato hasta que se dispersa

TIMESPLITTERS

¿PARTIDORES DEL TIEMPO? MÁS BIEN PARTIDORES DE CABEZAS

- **DISTRIBUIDOR** Proein
- **FABRICANTE** Free Radical
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Manual y textos en castellano
- **PRECIO** 10.990
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  - Un creador de mapas muy sencillo para que te diviertas creando tus niveles
  - Gran variedad de modos para dos jugadores, como Capture the Bag, Deathmatch y Escort
  - Sistema de juego cooperativo para dos jugadores
  - Un montón de enemigos y personajes jugables

Siguiendo la tradición de los *shoot 'em up* multijugador iniciada por *Quake*, *Timesplitters* (creado por los autores de *Goldeneye*) es un juego que no debe faltar en tu colección una vez te hayas hecho con una PS2.

Los timesplitters son una raza alienígena fea y malvada que poseen la capacidad de introducirse en la cuarta dimensión y atravesarla. Así que tendrás que luchar contra ellos en tres espacios de tiempo: 1935-1955, 1985-2000 y 2015-2035. El aspecto de los propios personajes jugables (60 en total) es ya algo extraterrestre de por sí. Pertenecen a los tres períodos, tienen unos nombres ridículos y van desde los marines espaciales (Sebastian Photon y Chastity Detroit) a un tipo que parece sacado de la serie de los años setenta *Starsky y Hutch* (el detective Harry Tripper). El modo arcade multijugador ofrece las opciones de juego Deathmatch, Bag Tag (mantener un símbolo el mayor tiempo posible), Knockout y Capture The Bag (dos juegos en equipo). El juego es muy sencillo: eliges a los personajes, el escenario, el número de enemigos y luego vas por ahí disparando a todo lo que se mueva hasta que hayas conseguido todos los puntos o capturado todos los símbolos. Tendrás que hacer montones de cambios y retoques y hay un sencillo editor de niveles con el que puedes construir escenarios de combate de hasta ocho pisos de alto.

El modo para un solo jugador queda eclipsado por el caos total del modo multijugador, pero alcanza las 60 imágenes por segundo y luce un aspecto convincente. Tu misión es salvar al mundo antes de que los timesplitters alteren el pasado de la humanidad irremisiblemente. Esto significa que en cada nivel tendrás que matar a todos los malos, recoger un ítem y llevarlo hasta el comienzo del nivel. Tan fácil como eso (bueno, inténtalo en el nivel de dificultad máxima y ya verás). Con ello, irás descubriendo personajes y escenarios ocultos que podrás emplear en el modo multijugador. *Timesplitters* es una buena manera de probar los tan cacareados nuevos mandos analógicos. El movimiento fluido, los excelentes escenarios de combate y la acción explosiva hacen de este juego un título imprescindible. Buen trabajo, Free Radical.

Es muy sencillo: vas por ahí disparando contra todo lo que se mueve



Caos para varios jugadores. Pilla el maletín y corre como un poseso hasta que te lo vuelvan a quitar



WWW.TIMESPLITTERSGAME.COM

VEREDICTO

Todo lo que le falta en cuanto a retos intelectuales, lo compensa con la carnicería más salvaje

9 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: ALIEN RESURRECTION** (PSMAG 46 8/10) Un *shoot 'em up* en primera persona algo difícil, pero gratificante
- **PS2: UNREAL TOURNAMENT** Véase *preview* en *PSMag* 48









Giros salpicados de luces. El enfoque más fastuoso de EA hace que cuando vuelas se vean fuegos artificiales



- **DISTRIBUIDOR**
  Electronic Arts
- **FABRICANTE**
  Electronic Arts
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual en castellano
- **PRECIO**
  10.490
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  • Ocho competidores deslizándose a toda pastilla por imponentes laderas de aquí y allá
  • Cinco modos de juego, incluyendo un circuito mundial que dura toda la temporada
  • Copos de nieve en 3D escondidos para que los encuentres. De verdad

¿CON LIMÓN? NO. ¿CON PAJITA? NI SE TE OCURRA. ¿CON MUCHO HIELO? ¡SÍÍ!

Si hay algún juego que te garantice que has tomado la decisión correcta al comprarte una PS2, ése es *SSX*. Viéndolo y jugándolo, te das perfecta cuenta de que no podrían haberlo hecho para PS1.

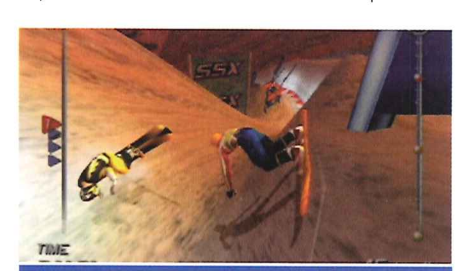
La idea de estar ante un título de *snowboard* futurista tal vez te desanime. No dejes que lo haga. Al igual que como sucedía en esa obra maestra que ya es un clásico del futurismo, *Wipeout*, el mundo de *SSX* es tan completo, elaborado y bien diseñado que creerás que realmente existe.

Nada más arrancar y descender como una exhalación por los tortuosos circuitos, los impulsos que recorren tus nervios ópticos te confirman que estás ante algo fuera de lo normal. Para empezar, es endiabladamente rápido, con curvas que llegan a ti más deprisa que un derechazo de Alí. A continuación notarás el impresionante nivel de detalle: huellas de esquís marcadas en la nieve, varias texturas de nieve virgen, o tu sombra apareciendo cuando pasas por un punto de luz. Al final caes en la cuenta de lo inmensos que son los ocho circuitos. No te ves limitado por los descensos marcados con colores, sino que puedes merodear por donde se te antoje, abriendo una brecha por la nieve polvo o precipitándote por el lecho helado de un río. Tomar un atajo por una ladera boscosa resulta rápido pero arriesgado.

Muy rápido, con curvas que llegan a ti más deprisa que un derechazo de Alí

Si todo lo que *SSX* tuviese que ofrecer fuesen unos gráficos de calidad superior a los que la PS1 puede producir, ya nos daríamos por impresionados, pero lo que hace que este juego resulte triplemente atractivo es la originalidad también en los controles y el sonido. El juego saca partido al máximo del pad analógico, destinando el *stick* izquierdo a guiarte en las curvas y el derecho a ejecutar bofetadas y puñetazos que te libren de tus competidores. La cruceta de botones está dedicada por completo a las piruetas. Puede que parezca un sistema un poco rígido, pero con un poco de práctica resulta natural y te ofrece un control absoluto. Puedes hasta acumular piruetas antes de saltar. Además, una banda sonora zumbona, unos efectos rompedores y unos cuantos comentarios sobre tu destreza a la hora de ejecutar acrobacias, hacen subir aún más el nivel de entusiasmo que contagia este juego.

SSX no está exento de errores, como cuando se ralentiza la acción y sitios donde te quedas atascado o en los que rebotas de un lado para otro hasta que aprietas SELECT para escapar. Pero estas imperfecciones no hacen sino enfatizar lo alto que pueden llegar tus expectativas con respecto a SSX. ■

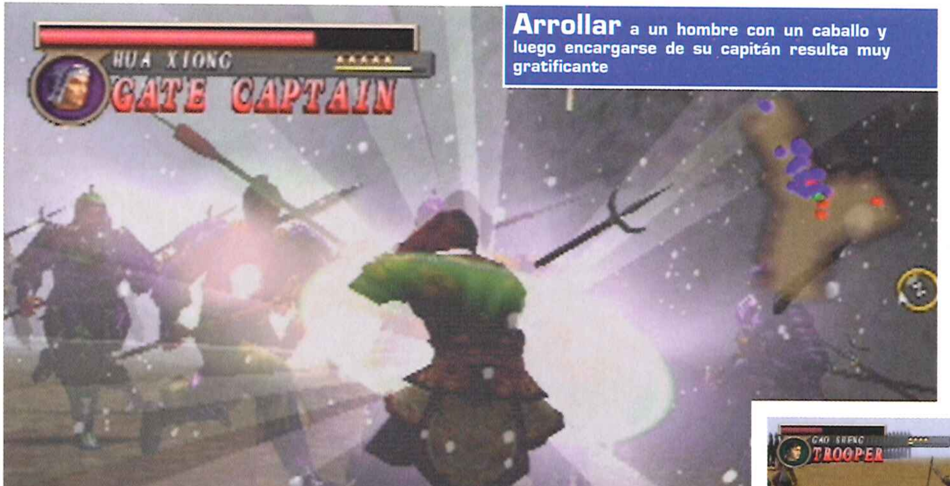


Emociones cuesta abajo. Experimenta el frenesí de precipitarte montaña abajo a toda velocidad



ALTERNATIVAS

- **PS1: COOL BOARDERS 3** (PSMAG 24 8/10) El mejor de la panda del *snowboard*
- **PS2: ESPN SNOWBOARDING** Lee una *review* completa en la página 76



Arrollar a un hombre con un caballo y luego encargarse de su capitán resulta muy gratificante

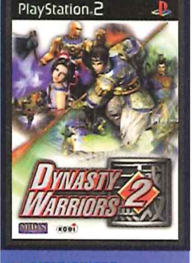






DYNASTY WARRIORS 2

¿TÚ Y CUANTOS MÁS? AY...



- **DISTRIBUIDOR**
  Acclaim
- **FABRICANTE**
  Koei
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual en castellano
- **PRECIO**
  9.900
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - Un salvaje combate cuerpo a cuerpo con más de 20 guerreros en pantalla al mismo tiempo
  - 23 personajes a elegir con distintos objetivos; 9 disponibles desde el principio y 14 más para descubrir
  - Cinco campañas y ocho sanguinolentos y cruentos escenarios

¿Crees que en una vida anterior fuiste un rey guerrero inmortal? Entonces será mejor que busques ayuda psicológica. Con todo, si siempre has querido demostrar tu valía en una batalla épica descuartizando a todo aquel que ose poner en duda tus hazañas heroicas, entonces te gustará *DW2*.

Estás intentando reunificar los tres reinos de la antigua China. He ahí todo el argumento que necesitas. Eliges un héroe y, plas, directo a la acción. Hordas de soldados enemigos aparecen de entre la bruma y se te tiran encima y, de repente, no tienes más que pulsar ◻ y de vez en cuando ◯ para enviar sus cuerpos por los aires a golpe de hachazos. Aparte de la niebla (que supone un buen ahorro de memoria), *DW2* es un *tour de force* en el aspecto técnico. Legiones de soldados se despedazan los unos a los otros y puedes correr, saltar y atacar en cualquier dirección. De todas formas, cargar de cabeza contra una tropa de enemigos no es muy buena idea, ya que los soldados de élite se lanzan a tu yugular mientras sus secuaces te apuñalan una y otra vez las rodillas. Tu papel se acerca más al de un asesino, ya que es conveniente permanecer la mayor parte del tiempo con tus soldados y alejarte rápidamente para liquidar a todo el que ostente un cargo superior al de capitán (dejando así a las formaciones enemigas sin líder y completamente vulnerables). El punto álgido de toda esta carnicería de vértigo es cuando robas el caballo de un comandante enemigo y te metes a galope tendido en la lucha repartiendo justicia a diestro y siniestro.

Un *tour de force* técnico, con legiones enteras despedazándose

Pero cuando tu sed de sangre queda saciada, las batallas acaban decepcionando. Hay un mapa al comienzo de cada una de las cinco etapas, pero no tienes control sobre el despliegue de tus fuerzas. En el campo de batalla tus opciones están igualmente limitadas: no existe una orden de agrupación ni un sistema de instrucciones y los únicos soldados que te van a seguir son un par de guardaespaldas. A menudo tus soldados parecen merodear por el escenario sin saber qué hacer. Puedes bloquear y desplazarte lateralmente con L1, pero estar continuamente despedazando al personal con ◻ durante los 40 minutos que te lleva acabar un nivel resulta agotador, sobre todo teniendo en cuenta que si mueres has de volver a empezar de cero. Técnicamente inteligente y divertido, sin embargo, nunca llega a estar a la altura de su potencial. ■



La fidelidad a los hechos históricos no está mal, pero tampoco es lo más importante. Fíjate sino en este movimiento



VEREDICTO

Una idea estupenda lastrada por la monotonía y la falta de profundidad. El aspecto del juego es impresionante, pero suele acabar frustrándote

7 SOBRE 10

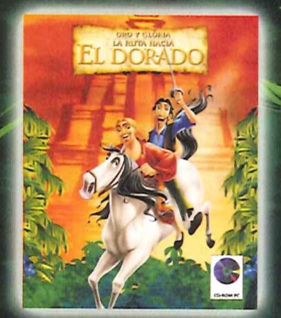
ALTERNATIVAS

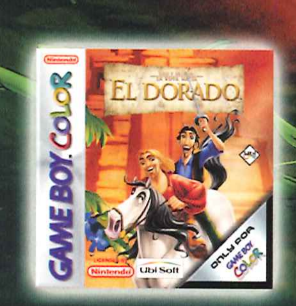
- **PS1: FRONT MISSION 3** (PSMAG 44 9/10) El mejor juego de estrategia para PS1
- **PS2: KESSEN** (NO DISPONIBLE) Un juego de estrategia por turnos situado en el Japón feudal



A LA VENTA EN DICIEMBRE

¡La fabulosa Ciudad del Oro te espera al final de la Aventura!









Juego de aventuras completamente traducido al Español.





- Tulio y Miguel son los dos héroes de la película "La Ruta hacia El Dorado".
- Síguelos a través de sus fantásticas aventuras: Desde su huida de España, pasando por la selva amazónica, hasta las puertas de El Dorado.
- Una historia llena de humor contada por Tulio y Miguel.
- Resuelve los numerosos puzzles del juego y evita las trampas para poder alcanzar la Ciudad del Oro.
- Recorre 8 mundos fascinantes, entre los que se incluyen España, el Barco y la Selva.
- Decorados y escenarios mágicos con texturas extraídas de la película.

www.ubisoft.es





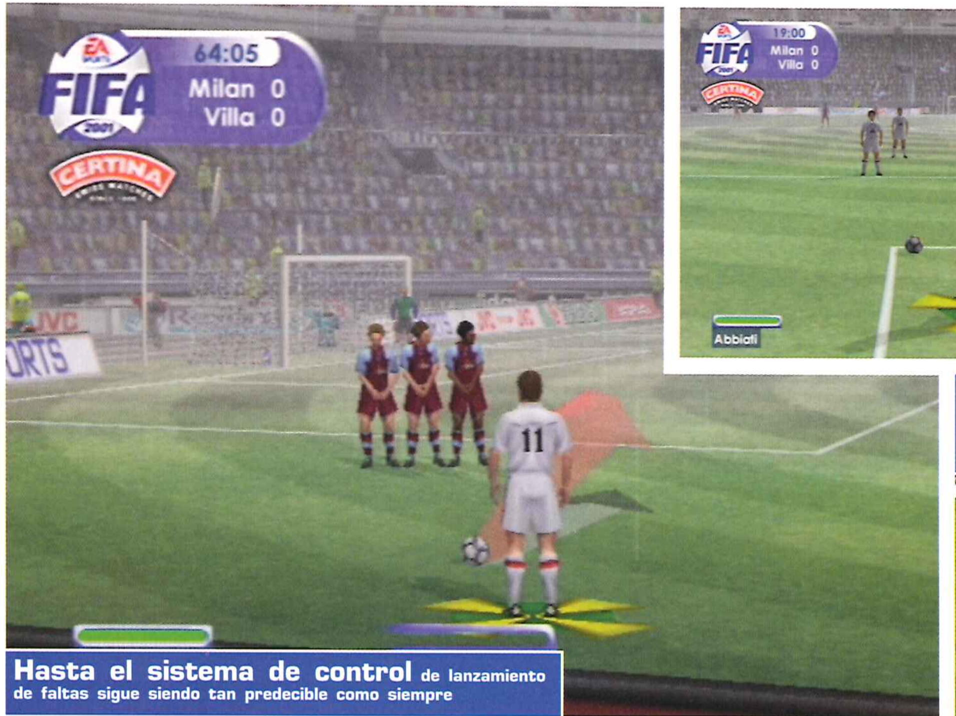












Hasta el sistema de control de lanzamiento de faltas sigue siendo tan predecible como siempre



Es una pasada: el *FIFA* de PS2 tiene un aspecto glorioso, pero el hecho de que todo lo demás sea casi idéntico al *FIFA 2000* para PS1 te hace sentir un poco como si te hubieran estafado. Con todo, si aún no tienes ningún juego *FIFA*...



FIFA 2001

LAS CONSOLAS EVOLUCIONAN PERO EL JUEGO SIGUE IGUAL

- **DISTRIBUIDOR**
  EA Sports
- **FABRICANTE**
  EA Sports
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Castellano
- **PRECIO**
  10.490
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a ocho
- **A DESTACAR**
  - Por desgracia, la misma canción que ya sonara en *FIFA 2000*
  - La captura mejorada de movimientos da una sensación de gran realismo
  - 10.000 jugadores auténticos pertenecientes a 16 ligas nacionales
  - Competiciones europeas e internacionales

¿Coca Cola o Pepsi? ¿McDonald's o Burger King? ¿*FIFA* o *ISS*? Qué simulador de fútbol comprar es una de esas arduas decisiones que te ves obligado a tomar en la vida y, al igual que con los refrescos y las hamburguesas, es una cuestión de gustos. No cabe duda de que la licencia oficial de *FIFA* es la razón por la que el juego ha sido siempre el que más ha vendido. Triste pero cierto. Es mucho más divertido jugar con los equipos y los nombres de los jugadores de verdad. Pero Konami ha conseguido por fin una licencia para *ISS* y las cosas podrían cambiar de un momento a otro.

Aun así, *FIFA 2001* es con diferencia el juego de fútbol más atractivo que se haya hecho nunca. EA ha hecho todo lo posible para alcanzar un elevado grado de realismo en lo que al movimiento y los rasgos faciales de los jugadores se refiere, poniendo a ocho profesionales (entre los que se encuentran Mendieta, Henry y Davids) delante de las cámaras de captura de movimiento. Con la potencia del motor de la PS2, los personajes parecen más reales que nunca.



Los movimientos de siempre, las tácticas de siempre, los etcéteras de siempre...

En términos de jugabilidad, poco ha cambiado desde *FIFA 2000*

Pero tal vez no extrañe demasiado que la última entrega de *FIFA* acabe decepcionando. Más que nada porque, en términos de jugabilidad, se hayan producido tan pocos cambios desde *FIFA 2000* (o, de hecho, desde la mayoría de los títulos anteriores). Siendo cínicos, diríamos que se trata del mismo juego, pero con un traje de Armani en lugar de unos vaqueros y una cazadora. Pero resulta decepcionante ver como incluso en el partido que jugamos los delanteros de un equipo cualquiera (no mentaremos al conjunto en cuestión) fueron capaces de marcar dos goles de cabeza y un tercero con una impresionante volea desde 30 metros que fue a parar directa a la red. Goles así resultan sin duda muy espectaculares, pero siguen siendo demasiado fáciles. Y no sólo es que todas las funciones sean idénticas a las de *FIFA 2000*, desde los recortes con los botones laterales y las bicicletas hasta los cambios tácticos, sino que también las ligas, copas, los entrenadores del equipo, las opciones tácticas, los menús y demás siguen siendo los mismos.

¿Curva de aprendizaje? Treinta segundos si eres un veterano de *FIFA*. Claro que, ¿qué esperabas? Es *FIFA*, sólo que ahora en PlayStation2. ■



ALTERNATIVAS

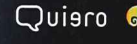
- PS1: FIFA 2001 (PSMAG 49 7/10) Véase página 92 para una *review* completa
- PS2: ISS (PSMAG 49 7/10) Véase página 74 para una *review* completa

<gonzo> Rafa, no es iwal la d la tv a la tia q t tiraste en el cumple d tu novia?

OJO CON LO QUE DICES EN EL CHAT DE CALLE 13. AHORA LO PUEDE VER TODO EL MUNDO.

Chatear no volverá a ser igual. Participa en Chat13 los miércoles y jueves a partir de las 22 h y los domingos desde las 20h. Y, si te quedan manos, puedes ver Calle 13, poner el teletexto en la página 113 y alucinar. Entra en www.calle13-es.com.

















CANAL SATÉLITE DIGITAL

www.calle13-es.com

ISS



KONAMI IGUALA A EA EN SU DEBUT FUTBOLERO PARA PS2

La versión europea del lanzamiento de *ISS* es inmensamente superior a su homóloga de la PS1 y al código japonés que vimos el año pasado, pero dista mucho de alcanzar las cotas de *Pro Evolution*.

Naturalmente, las animaciones de los jugadores son, en líneas generales, buenas y el juego está lleno de toques muy conseguidos. Por ejemplo, los jugadores se lían a tortazos después de una decisión arbitral discutible. Lamentablemente, cuando corres haciendo una curva el jugador se inclina de un modo nada realista y el público está formado por unas manchas chillonas de forofos mal dibujados y con unos movimientos penosos. Ondean gigantescas banderas en plan coreografía y la verdad es que dan miedo. Pero, por otro lado, los aficionados ingleses tararean la melodía de *La gran evasión*, lo cual no está nada mal.

El juego tiene un cariz claramente arcade, hasta el punto que más de una vez te verás ejecutando malabarismos con los pies sin ni siquiera tocar el pad direccional. Un elemento de la jugabilidad muy logrado es el mecanismo de pases al hueco. Es el mejor en PS2 y PS1. En lugar de esperar a que tu hombre empiece a correr, pulsas y mantienes apretado Ⓐ y saldrá disparado; no jugará el balón hasta que dejes de apretarlo. Se trata de una herramienta excelente para abrirte paso entre los defensas. En conjunto, *ISS* está a la par con *FIFA* y es ligeramente más realista, pero seguimos esperando un juego de fútbol para PS2 realmente bueno. ■





Aunque tiene una chispa de calidad, se sitúa a medio caballo entre un *FIFA* y un *ISS*

- **DISTRIBUIDOR** Konami
- **FABRICANTE** Konami
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Castellano
- **PRECIO** 9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  - Licencias para los nombres de los jugadores
  - Una completa remodelación de la versión japonesa
  - Un ingenioso mecanismo de pases al hueco

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

PlayStation Magazine — VEREDICTO

Rápido, con un estilo claramente arcade y en conjunto bastante bueno, pero sigue sin alcanzar la calidad de *ISS Pro Evolution*

7 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: ISS PRO EVOLUTION** (PSMAG 39 9/10) Simplemente, el mejor juego de fútbol
- **PS2: FIFA 2001** Véase página 72 para una *review* completa

NHL 2001



ESTABA MIRANDO UN COMBATE Y DE REPENTE SE PUSIERON A JUGAR A HOCKEY...

El hockey sobre hielo goza de una enorme popularidad en Estados Unidos, en parte porque reúne todo aquello que los americanos buscan en un deporte; espectáculo, tortas y más espectáculo. Así las cosas, no es de extrañar que EA se haya decantado por un enfoque decididamente llamativo a la hora de llevar de nuevo el deporte del boxeo sobre patines a nuestra Play.

Aunque nos fiamos de EA cuando aseguran que las nuevas características de este deporte están presentes y son correctas, son los gráficos lo que impresionan nada más ver el juego. Los modelos de los jugadores de verdad, asombrosamente precisos, se deslizan, se abren paso a empujones, hacen muecas y dan puñetazos a lo largo y ancho de la pista. Y todavía parecen más reales en las repeticiones con primeros planos que se valen de una perspectiva televisiva y unos ángulos de cámara muy imaginativos para ofrecer unas vistas la mar de espectaculares de las jugadas más interesantes. Sin embargo —y no es de extrañar—, la jugabilidad no está ni de lejos a la altura de la estética. Y ello se debe a que la mecánica de *NHL* ha evolucionado muy poco desde los tiempos gloriosos de la serie en Megadrive. Los controles son tan básicos como siempre (correr, disparar, pasar, hace fintas, cambiar de jugador), mientras que el aumento de la potencia de los disparos, las secuencias de las peleas y la acción vertiginosa son las mismas que hace seis años. No habría estado de más que EA nos sorprendiera con algo más que un aspecto mejorado. Tal vez en el 2002... ■



Salida al campo. Como era de esperar, EA ha hecho todo lo posible para que el juego dé la sensación de una retransmisión televisiva





Festín de goles. Mucha acción y muy bonita

- **DISTRIBUIDOR** Electronic Arts
- **FABRICANTE** Electronic Arts
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Manual en castellano
- **PRECIO** 10.990
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a dos
- **A DESTACAR**
  - 30 equipos de la NHL y 20 equipos internacionales
  - Modos Quick, Temporada, Competición, Playoff y Evolución
  - Disparos superpotentes y jugadas al primer toque

WWW.EASPORTS.EA.COM



PlayStation Magazine — VEREDICTO

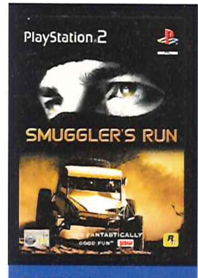
Como siempre, una joya para varios jugadores, pero no el nuevo comienzo en PS2 que esperábamos

8 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: NHL 2001** Véase página 86 para una *review* completa
- **PS2: FIFA 2001** Véase página 72 para una *review* completa

SMUGGLER'S RUN



- **DISTRIBUIDOR**
  Proein
- **FABRICANTE**
  Angel Studios
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Castellano
- **PRECIO**
  12.490
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a ocho
- **A DESTACAR**
  - Persecuciones a cargo de la policía, la CIA y los militares
  - Tres zonas básicas por las que conducir: boscosa, desértica y nevada
  - Una campaña que contiene más de 20 misiones

NO, NADA QUE VER CON LOS POLLOS DE *CHICKEN RUN*. AUNQUE DIVERSIÓN NO LE FALTA...

Coches rápidos, negocios sucios y que te eche el guante la pasma si puede. *Grand Theft Auto 2*, de Proein, ofrecía todo eso, igual que el último lanzamiento de la compañía, *Smuggler's Run*.

Circula a toda pastilla por América intentando hacerte con mercancías de dudosa procedencia, como piezas de coches robados. Pero a diferencia de *Driver* o *GTA*, aquí los escenarios son más rurales, y podrás darle caña al coche entre valles y colinas en un intento desenfrenado por entregar la mercancía en el tiempo establecido sin que te pille la poli de aduanas.



Puede que sobre el papel no tenga pinta de ser muy emocionante, pero *Smuggler's Run* es realmente divertido. Desde el momento en que desciendes con el coche por la primera colina, compruebas que el manejo del vehículo es excelente y el nivel de detalle, soberbio. Planificar tu ruta en el mapa resulta de lo más simple gracias a una flecha que aparece en lo alto de la pantalla. Cuando las misiones empiecen a ponerse feas no podrás permitirte el lujo de ir en línea recta, y cambiar a la pantalla del mapa en busca de la mejor ruta para dar esquinazo a la policía pronto se convertirá en algo que harás de forma instintiva, aunque tendrás suerte si das con el buen camino a la primera. Quizá resulte frustrante tener que empezar desde el principio tantas veces, y la poca variedad de las misiones también puede acabar por aburrir; pero no dejes que eso te desanime, *SR* es de lo más divertido y constituye un respetable debut en la PS2. ■



La gran distancia de trazado de los gráficos convierte los paisajes de *Smuggler's Run* en un telón de fondo sin igual por el que conducir







WWW.WWWPROEIN.COM

VEREDICTO

Una feliz mezcla de pilotaje todo terreno y escenas de persecución contrarreloj de lo más vibrantes. Divertido.

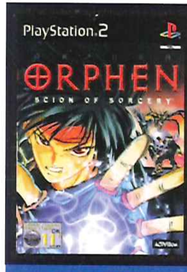


8 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: GRAND THEFT AUTO** (PSMAG 15 8/10) La misma filosofía transgresora con unos gráficos más cutres pero más simpáticos
- **PS2: THE GETAWAY** (NO DISPONIBLE) Cambia las verdes praderas por el gris asfalto de la ciudad

ORPHEN: SCION OF SORCERY

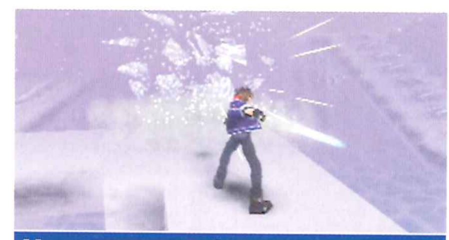


- **DISTRIBUIDOR**
  Proein
- **FABRICANTE**
  Shade
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual en castellano
- **PRECIO**
  12.490
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - Encarna a tres personajes distintos en sus respectivas aventuras
  - 51 misiones en diferentes momentos del pasado de la Isla del Caos. ¡Uau!
  - Escenas de vídeo basadas en los dibujos animados originales

SE BUSCA PSICOANALISTA PARA UN JDR QUE SE CREE *TOMB RAIDER*

Lo primero, lo segundo y lo tercero a decir acerca de *Orphen* es que tiene una pinta exquisita. Personajes diseñados con mucho amor aguardan en bonitos escenarios a ser atacados por serpientes, monstruos y esqueletos de una fealdad increíble.

Si crees que se estamos ante otra genial lección de historia al estilo *Final Fantasy* ya puedes irte bajando del burro. *Orphen* te endilga a dos mocosos pelmazos, una muchacha enamoradiza y un barco que se está hundiendo a manos de unas extrañas criaturas marinas. Al llegar a una misteriosa isla da comienzo una convencional aventura en 3D, en la que saltas por plataformas que se derrumban, esquivas bolas que vienen rodando y trepas por parras estratégicamente situadas. Una y otra vez, te topas con un grupo de bellezas o con un demoníaco enemigo que se merece que le patees.



Unos personajes antipáticos en una isla misteriosa. En realidad, ¿a quién le importa?

Las batallas difícilmente satisfarán a los amantes del arcade o del rol. Las abominaciones entran en juego retorciéndose en escenarios de estética rolera y nos invitan a pensar en un repertorio de magia inacabable, aunque en realidad las opciones son claramente limitadas. ¿Le lanzas una bola de fuego o le disparas un rayo? ¿Te proteges con un escudo estándar o con un escudo antiveneno? Dado que los hechizos tardan en cargarse y te dejan ahí plantado como un pasmarote, no es de extrañar que las batallas sean por turnos. ¿Quieres un JDR como Dios manda? Espera a *Summoner*. ■



No te dejes engañar por los gráficos; la rutina en la que te sumen las plataformas pronto acaba haciéndose pesada

PlayStation Magazine

WWW.PROEIN.COM

VEREDICTO

Una exquisitez para la vista, pero la simplicidad de los combates y el repetitivo sistema de juego pronto resultan enervantes.



6 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: FINAL FANTASY VIII** (PSMAG 35 10/10) El mejor JDR que existe (hasta la siguiente entrega, claro)
- **PS2: SUMMONER** (NO DISPONIBLE) Tiene un potencial tremendo, pero todavía le queda para estar acabado

RC REVENGE PRO

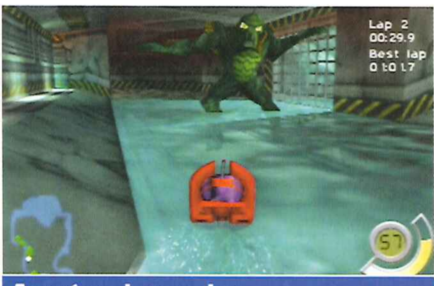
TIEMBLA, *GT2000:* HA LLEGADO UN NUEVO REY. NO, ES BROMA.

■ **DISTRIBUIDOR**
Acclaim
■ **FABRICANTE**
Acclaim
■ **DISPONIBLE**
Sí
■ **IDIOMA**
Manual y textos en castellano
■ **PRECIO**
9.990
■ **NÚMERO DE JUGADORES**
De uno a dos
■ **A DESTACAR**
• 30 vehículos diferentes
• Circuitos basados en géneros cinematográficos
• Armas raras: globos de agua, manchas de aceite y rayos

A toda nueva consola que sale al mercado le encasquetan un par de juegos birriosos. ¡Es maravilloso comprobar que *RC Revenge Pro* continúa con tan bella tradición! Básicamente, se trata de un juego de carreras en 3D en el que los jugadores guían uno de los varios coches de control remoto por carreras de tres vueltas. En todos los aspectos es tal y como te lo imaginas.

En la alineación de motorizados encontrarás *dragsters*, bólidos de fórmula 1 y Jeeps; la selección de escenarios se basa en conceptos tan descaradamente sobados como los piratas, las casas encantadas, los dibujos animados y el espacio; las armas a recoger son misiles teledirigidos, escudos y láseres... En definitiva, se han asegurado de que ni una sola idea original nos sorprenda durante todo el juego.

RC Revenge Pro no innova, ni lo pretende. La carrera en sí es lo que está más logrado: coches yendo a toda pastilla por circuitos llenos de desniveles, dejando ir de vez en cuando dispositivos de bomba trampa sin que llegue a parecer que tienen auténtica prisa. Los controles son robustos y sin florituras; los gráficos, rápidos pero en ningún caso impresionantes. Aún así, el hecho de que sea incapaz de reunir consistentemente elementos que ya han sido utilizados en incontables ocasiones revela a *RC Revenge Pro* como una excepcional chapuza de juego. ■



Arrríen las velas. Como ya pasara en su predecesor para PS1, aquí también puedes jugar con lanchas neumáticas



¡Radio macuto! Probablemente prefieras escuchar la Cope antes que jugar con esta perla



WWW.ACCLAIMNATION.COM

PlayStation Magazine — VEREDICTO

Anticuado de cabo a rabo, con más clichés por hora que cualquier otro juego de carreras

4 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

■ **PS1: CRASH TEAM RACING** (PSMAG 35 10/10) Carreras de karts excepcionales con Crash Bandicoot
■ **PS2: SMUGGLER'S RUN** Véase página 75 para una *review* completa

ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING

ESTAMOS VOLANDO A 2.000 PIES DE ALTURA. ¡ÁRBOL!



■ **DISTRIBUIDOR**
Konami
■ **FABRICANTE**
Konami
■ **DISPONIBLE**
Febrero
■ **IDIOMA**
Manual en castellano
■ **PRECIO**
9.990
■ **NÚMERO DE JUGADORES**
De uno a dos
■ **A DESTACAR**
• 15 profesionales del *snowboard* en plantilla
• 36 fabricantes de material deportivo, incluyendo Nike y Oakley
• Modo Snowboarder para que crees tu propio personaje
• Música de Goldfinger y demás grupos *punk*

Puede que el suelo resbaladizo no vaya bien para sacar a pasear al gato en una gélida mañana de invierno, pero es genial cuando lo recrean correctamente en un juego de *snowboard*. Lo bueno es que *ESPN* hace que te deslices por todas partes; lo malo es que en todo lo demás se da un buen batacazo.

El formato es bien sabido de todos; consigue unas cuantas estrellas (ejem) de deportes extremos, añade un poco de competición y haz aparecer como por arte de magia algunas pendientes y *half-pipes* donde ejecutar tus piruetas. *ESPN* se decanta más por el realismo que por la extravagancia de la saga *Cool Boarders*, de modo que tendrás que tomar impulso para ganar velocidad antes del *half-pipe* o para montarte en obstáculos altos. Además, enderezarte antes de aterrizar ya no es cuestión de apretar un botón, sino que tendrás que hacerlo manualmente.

Los problemas aparecen en dos áreas clave. Por un lado, las texturas no varían lo suficiente y más que colinas de nieve compacta parece que haya nieve polvo revoloteando por doquier: te puedes quedar ciego mirando las pendientes, que parecen todas iguales. Por otro lado, los movimientos en el aire son lentos hasta la exasperación, cosa que resulta increíblemente irritante cuando estás tratando de ejecutar un medio giro o una voltereta. Estamos ante un juego de *snowboarding* competente y de gráficos logrados que no consigue hacer que precipitarse por una montaña a toda velocidad sea todo lo emocionante que debería. ■



Nieve para tortugas. Volar así por los aires lleva mucho más tiempo de lo que debería

¡Voltereta hacia delante! *ESPN* emprende una resbaladiza carrera hacia el estrellato nevado

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

PlayStation Magazine — VEREDICTO

Como precipitarse por una hendidura en el hielo: por muy bonito que resulte, el batacazo final va a ser de órdago. Demasiado lento y poco fluido

6 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

■ **PS1: COOL BOARDERS 3** (PSMAG 24 8/10) Ya empieza a rajarse, pero sigue siendo el príncipe de las pendientes
■ **PS2: SSX** Lee una *review* completa en la página 69



flexigames

software & accessories

JOYTECH

¡ Nosotros, ya apostamos por PS2 ! ¿...y tú?







Analogue jolt controller
- Playstation Compatible
- Botones analógicos y digitales
- Diseño ergonómico
- Compatible con Playstation, Dual Shock™ Juegos
- Dual Vibration Feedback

Moonbase
- Soporte vertical para tu Playstation o Playstation 2
- Ahorra espacio
- Único e innovador diseño
- Base ajustable totalmente
- Procura una mejor ventilacion

Mini DVD & CD Controller
- Multifunción DVD & CD Remoto Control para Playstation
- Control remoto para música para Playstation y PSOne
- Incluye una unidad receptora
- Diseño Ergonómico

AV Cable
- PSX, PSOne y PS2 compatible
- Separa audio stereo y salida de video
- No pierde la señal

Analogue Controller plus 2
- Analógico en todos los botones
- Botón independiente de autodisparo con indicador luminoso
- 2 modos de juego: analógico/digital

PS2 Multiplayer Adaptor
- Compatible con Playstation y juegos Multijugador
- 8 jugadores simultaneamente
- Ranura de Memory Card para cada jugador
- Compatible con el mando digital o con el Dual Shock

Harder Driver
- Puerto paralelo/USB
- Inserta tu memory card en la ranura del harder drive, y pasa tus partidas grabadas a tu PC. Podras pasarselas a un amigo, además de descargar tu memory card para reutilizarla

Super RGB SCART Cable:
- PSX, PSOne y PS2 compatible
- Da una limpieza, una nitidez y un multi-gradual color de imagen
- Separa audio stereo y salida video
- GunCon™ Compatible
- No pierde la señal



Especial Memory Card
- Capacidad de 1 Mb
- 15 bloques para guardar 15 partidas
- Producto oficial y exclusivo
- Memory Card F.C. Barcelona

¡ Consigue tus jugadores favoritos, del FC Barcelona y del Manchester !



Motor Bike
- Empuñaduras de goma
- Angulo de giro de 90º a derecha e izquierda
- Gas y freno analógico para aceleración y frenados progresivos
- Gran sensación y precision en los giros
- Sistema de sujeción con ventosas y abrazaderas

para psx, PSOne y PS2



Distribuidor exclusivo de productos Joytech

www.flexiline.es

Flexiline S.A. c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es



Pasillo tras pasillo, Bond acaba con todos los bichejos que se le ponen por delante. Excepto los inocentes transeúntes. Acaba con uno de ellos de un balazo y la misión se irá al garete. Una lástima







Pocas veces verás a un agente doble 0 trabajando en los muelles, pero nuestro héroe pronto romperá el hielo con los pescadores



PARECE QUE HA LLEGADO LA TEMPORADA DE LOS *SHOOTERS* EN PRIMERA PERSONA. BOND, A LA CABEZA...



El Mundo Nunca es Suficiente

«Tal y como cabe esperar en una peli de Bond, el juego empieza con

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Black Ops
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.900
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

El mundo de las licencias cinematográficas ha tenido siempre sus momentos buenos y malos. En la mayoría de los casos, malos. Los juegos que toman prestadas ideas de las mentes pensantes de Hollywood se ven, en muchos casos, afectados por la necesidad de inyectar acción en las escenas clave del argumento sin ningún tipo de sentido de la continuidad o del efecto dramático. Los elementos que conforman una película (en especial aquellos presentes en los filmes de James Bond, tan constreñidos a una fórmula) deben moldearse para dar pie a fragmentos de diez minutos de jugabilidad. Y por muchas secuencias de vídeo de la película que se introduzcan, la sensación general de la experiencia cinematográfica se pierde.

Pero los desarrolladores siguen intentando salirse con la suya, en algunos casos con éxito (*Goldeneye* para N64, de Rare) y en otros estrellándose estrepitosamente (*El mañana nunca muere* ,de Black Ops). Tal y como demostró *Goldeneye*, la mejor solución para un juego de Bond es utilizar un motor de primera persona, con lo cual «tú» te conviertes en Bond y ves la acción a través de sus ojos, armado hasta los dientes con todo tipo de pistolas y accesorios. Por suerte, ése es el camino que ha tomado Black Ops para realizar *EMNES*, después del desastre en tercera persona de *El mañana nunca muere*.

Como cabe esperar en una peli de Bond, el juego empieza con una secuencia cargada de acción. Bond se infiltra en un banco español para interrogar a un hombre llamado Lachaise, el cual podría tener información acerca de la muerte de otro agente doble 0. El MI6 te informa de que la seguridad es mínima en el vestíbulo, con lo cual se tercia recurrir a los elementos de sigilo y sorpresa. En realidad, esto es absolutamente falso y es una lección que deberás aprender para el resto de la aventura. De hecho, *EMNES* no va de sigilo: es un *shooter* en primera persona de la vieja escuela. Apunta al objetivo y hazlo volar por los aires. Tan simple como eso. Cualquier intento de esconderte, fundirte con los escenarios o agacharte detrás de algún objeto te conllevará una muerte inmediata. En los primeros niveles esto no resultará ningún problema en absoluto. Dispondrás de un gran repertorio de armas para acabar con los objetivos que se crucen en tu camino. Incluso si recurres al lento método de selección de arma —lo cual implica que James recibirá algún que otro rasguño— te saldrás con la tuya con bastante facilidad. El nivel de conducción en el South Bank londinense, después del ataque con bomba al MI6, es parecido a un nivel de *Time Crisis*: acabar con los guardias que salen a tu paso, lanzar granadas para destruir obstáculos y, en general, interpretar el papel de un personaje más parecido a Rambo que al elegante y sofisticado asesino silencioso que es James Bond. Al final del segundo nivel tendrás la posibilidad de utilizar el primer artilugio de R, un garfio diseñado para que parezca un reloj de pulsera Omega Seamaster. ¿Su propósito? Colgarse de un globo aerostático en el que intenta escapar el terrorista que ha cometido el atentado contra el MI6. En esta parte, no resulta demasiado claro cómo hay que llevar a cabo la acción. Pulsar compulsivamente el botón de disparo no te dará ningún resultado y el globo desaparecerá en el horizonte, con lo que deberás iniciar el nivel de nuevo. Frustrante. Pero después te darás cuenta de que debes apuntar hacia un pequeño panel rojo que se encuentra en la cuerda de la cola del globo. A surcar los cielos, señor Bond. Por ahora bien. En los dos primeros niveles, *EMNES* es un buen *shooter* en primera



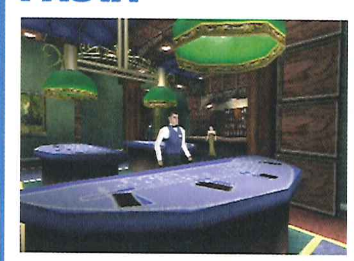

Churchill (derecha) aparece en el pub de Bond. Échale una ojeada. Algunos detalles del decorado convierten el escenario en algo más real. Pero el aspecto no lo es todo



Chicas por todas partes en *EMNES*. La malvada Elektra King acabará mostrándose como el cerebro detrás de todo el embrollo. Pero tú no sabías eso, claro...



CÓMO...
GANAR UNA PASTA



Tu objetivo es ganar 100.000 dólares partiendo de 25.000. Tienes dos opciones: 1. Pasarte una hora realizando apuestas de 50 dólares aquí y allí. No ganarás mucho pero tampoco perderás mucho. Si lo pierdes todo tendrás que empezar desde cero. Vaya.



O 2. puedes apostarlo todo de una vez. Con tres o cuatro manos y un poco de suerte tendrás el dinero necesario para pasar a la siguiente misión y disfrutar del juego de verdad otra vez.



En multitud de ocasiones perderás, pero al final lo vas a lograr y afortunadamente dejarás atrás uno de los niveles peor concebidos del juego. De hecho, se trata de uno de los niveles peor concebidos de cualquier juego.

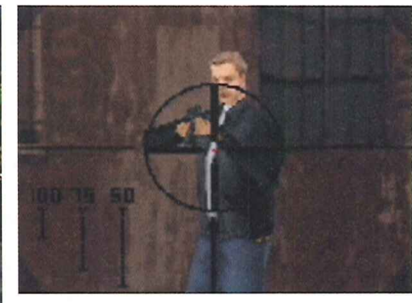
una secuencia cargada de acción»

persona que adolece de un par de defectos irritantes que no afectan el conjunto general del juego ni a su jugabilidad. Más tarde, estos fallos se convierten en algo mayor y amenazan con engullir el juego entero.

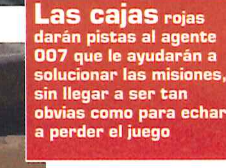
Para empezar, hay un elemento implícito de sigilo que el diseño de los niveles no permite exponer de forma clara. El mejor ejemplo al respecto se encuentra en el quinto nivel, Night Watch, en el que Bond abandona las calientes sábanas de la cama de Elektra King para adentrarse por los alrededores de su fastuosa propiedad en medio de la noche. Armado con una pistola de tranquilizantes, su misión consiste en encontrar pruebas y pinchar los teléfonos. ¡Genial! Así que ahora es cuando debes merodear por ahí evitando a los guardias. Pero llegan los problemas. Si te descubren, activan la alarma y en cuestión de segundos te encuentras en medio de un tiroteo con todas las de perder. Al morir, debes empezar otra vez el nivel. El problema está en que no importa lo sigiloso que seas: no hay forma de evitar a los guardias. Ni tan siquiera la pistola con tranquilizantes te servirá de ayuda, puesto que los guardias se despiertan al cabo de pocos segundos. La frustración te llevará irremediablemente a la desesperación, con lo que simplemente te dirigirás a un guardia y le darás un puñetazo. Caerá al suelo como un saco de patatas y desaparecerá del juego, mientras que un disparo con un tranquilizante sólo te dará unos segundos de inconsciencia. Ahhh. Al final te das cuenta. El nivel no trata de sigilo, sino de dar vueltas por ahí pegando a la gente hasta que hayan desaparecido todos los guardias. La fuerza, y no la inteligencia, es lo que se lleva aquí, cosa que está bien, sólo que es una lástima que se enmascare todo bajo la ilusión de que el sigilo es la estrategia a seguir.

Otro de los fallos principales, justo después de la persecución a lo





Bond esquía por una montaña con su esmoquin, mientras acaba con un terrorista y arma un buen lío. Es como un simulador de esquí, clavadito...


Las cajas rojas darán pistas al agente 007 que le ayudarán a solucionar las misiones, sin llegar a ser tan obvias como para echar a perder el juego





largo del Támesis en el segundo nivel, es la velocidad a la que trabaja el sistema del inventario. Échale una ojeada a Cold Reception si buscas un ejemplo perfecto que lo ilustre. En esta ocasión, Bond se desliza esquiando por una montaña mientras va acabando con los francotiradores e intenta apuntar a esas máquinas voladoras que no paran de disparar para rescatar a Elektra King y evitarle unos cuantos problemas. En los primeros niveles, la gran cantidad de armas es una ventaja —la variedad armamentística es la sal de la muerte—, pero en este caso es un incordio, puesto que recorrer el inventario supone tal cantidad de tiempo que es imposible actuar con rapidez. Estás listo, apuntas, seleccionas el arma, maldición, se ha marchado... Poder cambiar de arma con rapidez es fundamental para tener éxito en



los *shooters* en primera persona y *EMNES* no cumple con este requisito. Así pues, a pesar de la gran variedad, te verás forzado a utilizar un máximo de una o dos armas en cualquier nivel, limitando enormemente tus tácticas y acabando con cualquier posible esperanza de utilizar el ingenio e inventiva de Bond para acabar con los matones.

Y si con eso no hay suficiente, el juego también da una sensación de falta de equilibrio. El problema se hace más notable en el nivel de City of Walkways, en el que Bond debe abatir un par de helicópteros. Salvar a Jones y a Zukovsky de la muerte resulta fácil cuando sabes cómo (en realidad, el nivel entero es muy fácil una vez has averiguado sus puntos conflictivos, hasta llegar a la sección final, en la que te verás acechado por soldados y sólo dispones de una pistola de bengalas y una llave inglesa). En cualquier juego debe haber partes difíciles que te amarguen y partes fáciles que te duren un periquete.

Pero si el recorrido por un nivel resulta obvio (hasta que llegas al reto final), entonces el juego acaba siendo aburrido, puesto que tendrás que jugar algunas partes muy fáciles centenares de veces antes de llegar a la parte complicada del final. La mayoría de los niveles de *EMNES* adolecen de este tipo de diseño. La amarga frustración que sientes a lo largo del nivel anula cualquier satisfacción que podrías sentir al finalizar la etapa.

Así pues, *EMNES* es horrible, ¿no? Pues sorprendentemente, no. Cierto que la mitad del juego está tan cargada de fallos como cargados de plomo acaban todos los villanos que se las tienen con Bond. También algunas partes del juego, como la del rescate de King, en la que James debe apostar 25.000 dólares para ganar 100.000 en las mesas de *blackjack* te hacen poner el grito en el cielo. «¿A qué viene esto?», pensarás. Los juegos de azar son cuestión de suerte y aquí nos encontramos con un nivel entero (el tercero) en el que todo dependerá de si eres afortunado o no a la hora de ganar dinero. Un subjuego, sí; un nivel entero, no. Pero el *crescendo* hacia los niveles más apasionantes hacen que perseveres en tu intento, puesto que hay algunos momentos de tensión realmente genuina. Y, sobre todo, a medida que te aproximas al final, *EMNES* vuelve a convertirse en un juego de acción, armas y disparos, tal y como se nos presentaba al principio.

Cuando el argumento se complica, James se encuentra persiguiendo a Goldie por el metro, acabando con los malos, salvando a civiles y esparciendo bombas por el camino. Después viene una búsqueda de la celda que retiene a M, encontrar llaves, abrir puertas y esquivar gorilas que te lanzan bombas (solución: lánzaselas de nuevo), antes de librarte de la malvada Elektra y hacerte con el control de un submarino con cargas nucleares que el terrible Renard piensa lanzar para crear una mortífera nube de gas. En este nivel final, por fin los elementos de disparo y estrategia se dan la mano. Al menos tienes la oportunidad de llevar a cabo algunos movimientos algo ocurrentes: agacharte detrás de conductos de gas para evitar que te disparen, para luego salir y disparar a tus enemigos. James se abre camino a través de un compartimento infestado de radiación, desarmando científicos y pasando cerca de barriles con fugas de plutonio, y debe acorralar al cadavérico Renard antes de que active la cabeza nuclear. Una jugabilidad elegante, tensión, emoción y una conclusión digna para un juego que tiene sus altibajos.

Pese a todos sus fallos, vale la pena jugar y acabar *EMNES*. Hay multitud de armas, artilu-




El aturdidor del teléfono móvil nos arrancará más de una sonrisa al ver como aguerridos matones se desploman como sacos de patatas cuando les das un toque con el teléfono. Hay un montón de armas con las que jugar en *EMNES*






Listo, apunta... Tus oponentes se mueren con un realismo sorprendente, retorciéndose con una bala en la rodilla o desplomándose con una bala en la cabeza

CÓMO ACABAR CON LOS PIRATAS DEL CAVIAR



Metido de lleno en la choza de Zukov con Christmas Jones, James tiene como misión acabar con los terroristas y posteriormente con los mortíferos helicópteros. Primera fase: sal de la habitación y colócate en el centro de la pantalla, en el balcón.



Cuando los malos aparezcan por las escaleras, espera a que su inteligencia artificial les diga por cual de las escaleras tienen que subir. Espera que lleguen a lo alto, muévete a izquierda o derecha, apunta y dispara. Hasta que estén bien muertos.



Repite esto hasta que no aparezcan más hombres armados por la esquina. Llega el momento de hacer frente a los helicópteros con tu lanzamisiles camuflado de cámara. El conducto para escapar está a la derecha; sigue la señal amarilla.

como las que tendría el superagente»

gios sin fin, las secuencias de la película que aparecen son divertidas y además —justo en el fragor de un tiroteo desesperado— realmente tienes la sensación de que tus reacciones son las mismas que las del propio espía.

Por desgracia, sólo se te pedirá que actúes con rapidez: pensar no será un requisito demasiado solicitado. El simplismo que reviste el diseño de los niveles y los objetivos no se acerca ni por asomo a la sutileza de joyas como *Syphon Filter* o *Medal Of Honor*, mientras que los pocos intentos de alcanzar una jugabilidad más elaborada sólo consiguen hundir los niveles de la mitad del juego.

EMNES es un buen *shooter* en primera persona, que intenta vestir su forma de arcade de acción con una pajarita para parecer más sofisticado de lo que es. No te creas el cuento. Tampoco Elektra King es lo que parece. Dispara a la primera. Tienes licencia para matar.



La cámara de la muerte: de todos los artilugios que Bond recoge, el lanzamisiles camuflado de cámara de vídeo es quizá el más efectivo. Y el más ridículo

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

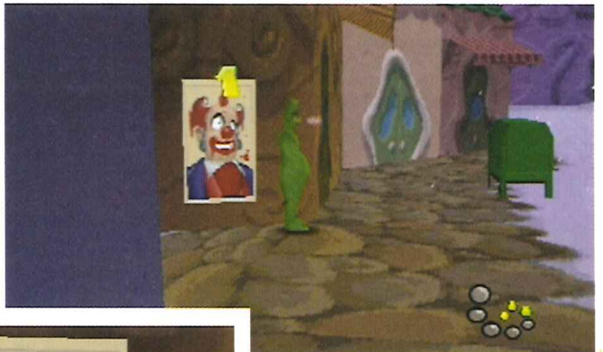
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND (PSMAG 48, 9/10)
Acaba con los nazis en medio de la Resistencia francesa. Atmosférico, detallado, de lo más intenso y con un sistema de control perfecto

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Más suaves que un esmoquin	9
JUGABILIDAD:	Buena en los tiroteos pero penosa en el casino	6
ADICTIVIDAD:	Dos días de jugueteo constante como mucho. Igual repites	6

CONCLUSIÓN: Un buen repertorio de las mejores escenas de la película, interrumpido en demasiadas ocasiones por intentos de variar la jugabilidad. Es un juego poco uniforme que no está a la altura de un superagente.

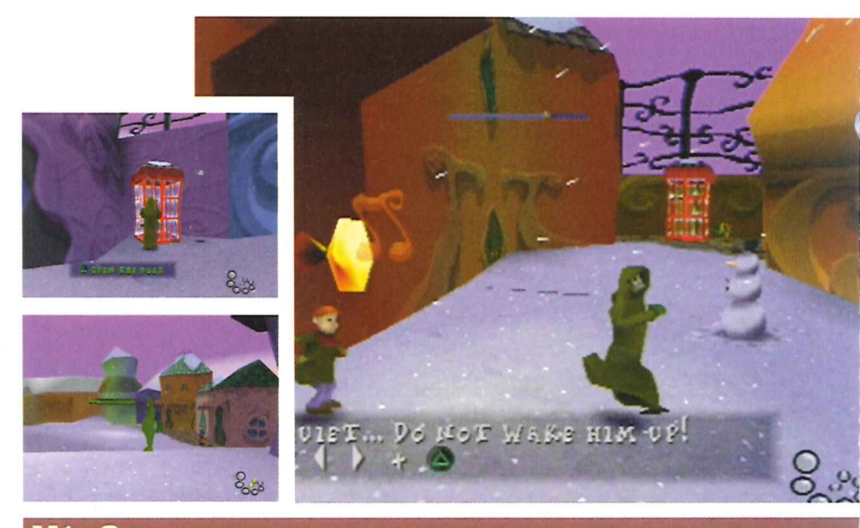
7 SOBRE 10



El Grinch no se caracteriza por ser amable con los niños. A él lo que le va es tirar huevos a los mocosos y aplastar sus regalos de Navidad aún por abrir







Más Carrey. Aunque *The Grinch* está basado en la película de Jim Carrey de idéntico título, la verdad es que, como empezó siendo un libro ilustrado, no da la impresión de que este lanzamiento sea una artimaña comercial

¿CUÁNTO HACE QUE NO CUBRES DE BARRO AL GUARDIA URBANO DE TU BARRIO?



The Grinch

«Encarnarás al antihéroe más gruñón y maloliente del Dr. Seuss»

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	Universal Interactive
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

CHICKEN RUN (PSMAG49 7/10)
Un juego ingenioso y divertido, basado en una película y más conocido como «Metal Gear Solid con pollos», y con razón.

Se acerca la Navidad, y con ella la certeza de que todos los distribuidores y sus perros rastreadores de licencias se pondrán a trabajar para sacarse de la manga juegos que se suban al carro de los superventas navideños.

Así es que cuando supimos del inminente lanzamiento de *The Grinch*, nos esperamos otra aventura simplona en 3D acabada deprisa y corriendo, con gráficos mediocres, una jugabilidad de la época de Spectrum y el tipo de ángulos de cámara que hacen que te acabes dejando tu salud ocular en la pantalla. Pero, por una vez, nos complace decir que nos equivocábamos.

La asociación entre Konami y Universal Interactive Studios ha dado lugar a un precioso bribonzuelo de juego. *The Grinch* te encantará por su diseño, te impresionará por su complejidad técnica y te hará sonreír picaronamente como un escolar travieso ante las grandes cantidades de maliciosidad que desprende. *The Grinch* pone a tu cargo una copia poligonal del personaje de Jim Carrey, el antihéroe más travieso, gruñón y maloliente del Dr. Seuss, un personaje para el que no hay acto demasiado malvado ni invento demasiado absurdo. El argumento es de lo más simple. El Grinch vive en una cueva en la montaña, donde ha estado haciendo diabluras y diseñando planos para fabricar extraños y maravillosos artefactos con los que estropear las Navidades a los habitantes de Whoville. ¿Se lo merecen? Por supuesto que sí. Estamos hablando del Grinch, no de Espinete/Rosa León.

De modo que te vas a Whoville, y allí te pones a buscar tus planos (que habían salido volando al principio del juego) y a cumplir con tu misión de llevar la miseria a los hombres de bien. En todos los niveles encontrarás objetos con los que interactuar, enigmas que precisan alguna que otra averiguación y oportunidades para hacer todo tipo de travesuras. Es una deliciosa historia, divertida y sin pretensiones y, aunque suene a cliché, *The Grinch* consigue sacar el niño que hay en ti. ¿Qué otro juego te ha exigido alguna vez que hagas pintadas burlonas en los carteles electorales del alcalde, que dispares huevos podridos a niños (con un magnífico modo francotirador en primera persona) y que aplastes sus regalos de Navidad sentándote encima de ellos? Lo más.

El Grinch tiene hasta un compañero, el perro Max. Pulsa Select y controlarás al horrible chucho, con el que podrás acceder a zonas demasiado peligrosas o demasiado pequeñas para el apestoso monstruo verde. Mezcla todo lo dicho (los inteligentes y enigmáticos puzzles, el cutre y divertido argumento, la atmósfera y las excelentes animaciones) y tendrás todo un juegazo. Además, su encanto es duradero y plantea retos para jugadores de todas las edades. Nada mal para ser una cosa rara, peluda y gruñona que apesta a orina y calcetines sucios de tres semanas.

PlayStation Magazine — VEREDICTO

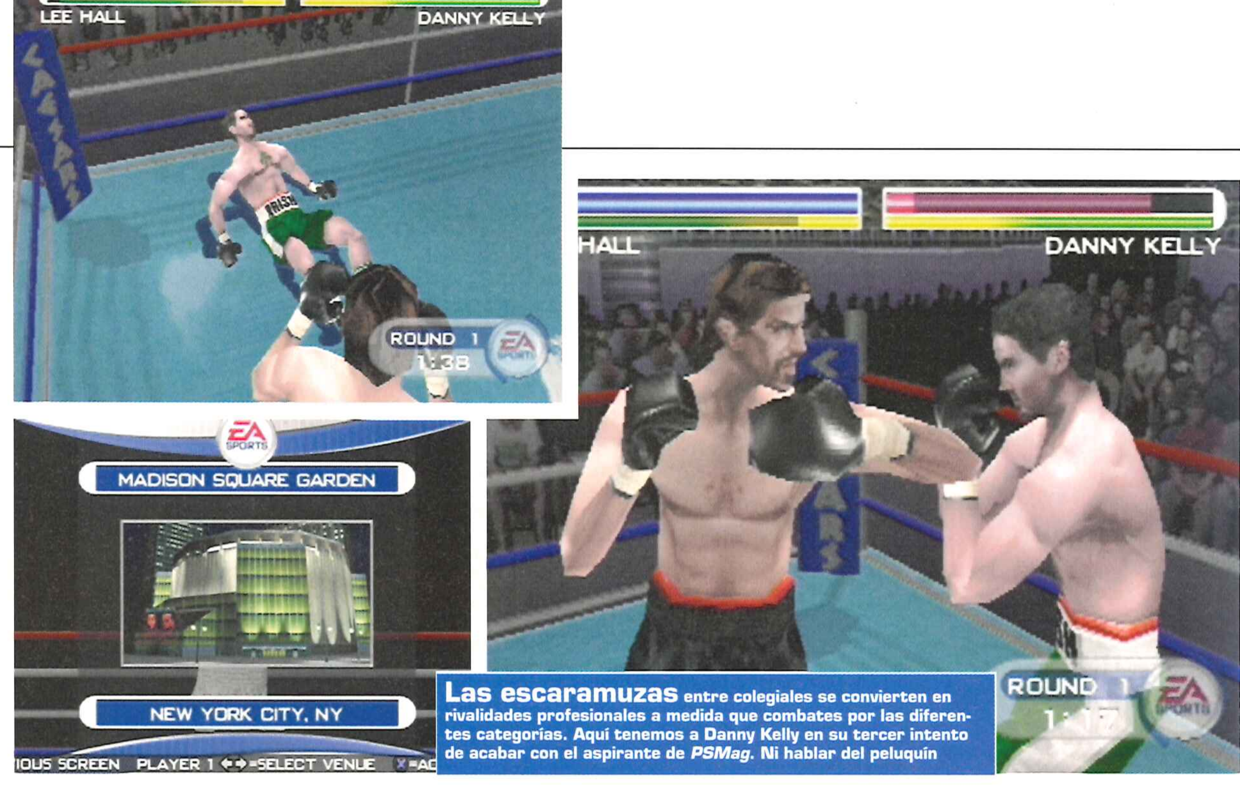
GRÁFICOS:	Despejados, claros, con clase y variados. Un trabajo bien hecho	8
JUGABILIDAD:	Ingeniosa y repleta de opciones	8
ADICTIVIDAD:	Con una lista de objetivos interminable, hay diversión a patadas	8

CONCLUSIÓN:
Es un juego absolutamente original. De acuerdo, le debe mucho a los libros y a la película en los que se basa, pero eso no impide que sea todo un festival de cutrerío, travesuras y falta de higiene.





Femmes fatales. Por primera vez hacen su aparición las boxeadoras. ¿Algún *fan* del boxeo femenino?



Las escaramuzas entre colegiales se convierten en rivalidades profesionales a medida que combates por las diferentes categorías. Aquí tenemos a Danny Kelly en su tercer intento de acabar con el aspirante de *PSMag*. Ni hablar del peluquín

AÚN MÁS TÁCTICO Y REALISTA QUE *KK2000*... VUELVE EL PÚGIL



Knockout Kings 2001

«Si pierdes por culpa de una decisión poco clara, el público exige

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Electronic Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

***K**nockout Kings 2001* **es la recreación más precisa del boxeo hecha hasta ahora en un videojuego. Estamos ante una simulación todavía más conservadora que *KK2000* y que pretende recrear todos los aspectos de un deporte verdaderamente táctico. Si lo que esperas es bulla o combos estrafalarios, mejor será que busques por otro lado.**

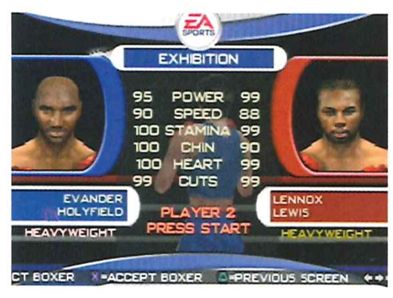
Al principio, los boxeadores parecen un tanto larguiruchos, pero la altura les permite disponer de una gama de fintas y movimientos que se ajusta más a la realidad, y eso contribuye a crear la realista atmósfera del juego. Por desgracia, la detección de colisiones es defectuosa, de modo que en la pantalla los puñetazos no contactan y parecen menos potentes de lo que deberían.

El motor del juego es diferente al de *KK2000*, tu barra de energía se vacía cuando te golpean, pero se recupera con descanso y trabajo defensivo. La potencia de golpe disminuye cuando das muchos golpes seguidos sin parar o con cada uno que encajas, especialmente en el cuerpo. Si la barra llega a cero, el agotamiento te relaja los brazos y no puedes defenderte, aunque sí utilizar las cuerdas para esquivar puñetazos. Han desaparecido los directos de *KK2000*, favoreciendo la táctica más que la fuerza y la velocidad. Sin embargo, un púgil rápido es capaz de colocar puñetazos potentes una y otra vez hasta apalizar a sus oponentes o arrinconarlos contra las cuerdas. La cosa suele acabar, si la campana lo permite, con un golpe fulminante. Los combos resultan menos inmediatos y demoledores que en *KK2000*. Ahora tienes que apretar secuencias compatibles de botones de puñetazo para ejecutar una serie de golpes.

En el modo para dos jugadores escoges entre boxeadores pertenecientes a las tres categorías típicas: pesos pesados, pesos medios y pesos ligeros. En estas categorías encontrarás, salvo unas cuantas ausencias notables, a la mayoría de los grandes boxeadores de ayer y de hoy, como Naseem, Henry Cooper y Mike Tyson. Los Combates Clásicos de *KK2000* han sido sustituidos por combates «de fantasía», una extraña decisión si tenemos en cuenta que tú mismo puedes montar fácilmente peleas de fantasía seleccionando a los boxeadores pertinentes en el modo Versus.

EA ha mejorado el modo historia con algunos cambios sutiles, pero ha conservado la base conceptual de ir luchando por las diferentes categorías hasta enfrentarse a Muhammad Alí y convertirse en el campeón de campeones. También le han dado más vidilla a los entrenamientos con la inclusión de un compañero que hace de *sparring*. Aunque nadie te obliga a entrenar, cada sesión superada te da diez puntos extra para que los distribuyas en las características de tu boxeador. De este modo, puedes ir poniéndolo cachas para, llegado el caso, hacerle luchar por el título. En los entrenamientos aprendes nuevos movimientos y mejoras tu táctica, pero siguen resultando repetitivos. Sin echar a perder las pretensiones realistas del juego, algunos subjuegos, como ejercicios más específicos para desarrollar el juego de pies, la capacidad de encajar golpes y la velocidad de pegada, añadirían variedad y profundidad al inevitable tedio de los entrenamientos.

También el modo historia resulta ahora ligeramente más estimulante gracias a la inclusión de cierta rivalidad personal (un viejo adversario de tus años de escuela que se va cruzando en tu camino a lo largo de toda tu carrera). Si pierdes por culpa de una decisión poco clara, el público a menudo exige la revancha para que puedas vengarte de tu inferior contrincante. De agradecer. Para ayudarte en tu carrera pugilística, cuentas con un entrenador y un asistente que te gritan vagos consejos desde la esquina entre asalto y asalto. Lábrate el





El boxeo a lo grande. Casi cualquier boxeador al que pudieses imaginarte aporreando está presente. Y el parecido está muy logrado





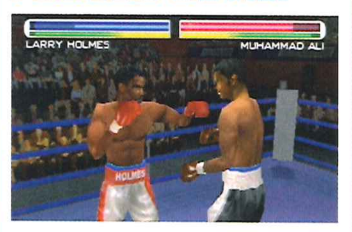




Tías aún más buenas, con brevísimas indumentarias, sostienen unos paneles con números sólo para mostrar sus atributos sin tapujos. Repugnante...

CÓMO...

ACABAR CON ESE PESADO DE ALÍ



Alí es rápido y cuenta con una excelente pegada y golpes muy variados, así que necesitarás un luchador con energía, velocidad y capaz de pegar puñetazos potentes a la cabeza, como por ejemplo Larry Holmes. Utiliza tus puñetazos cortos para quitarle fuerza a Alí y explota su lentitud a la hora de cubrirse la olla.



Empieza a moverte tan pronto como Alí se te aproxime y se te prepare para darte una buena tunda. Empújale lo antes que puedas. Así le desequilibrarás y podrás continuar soltándole puñetazos cortos.



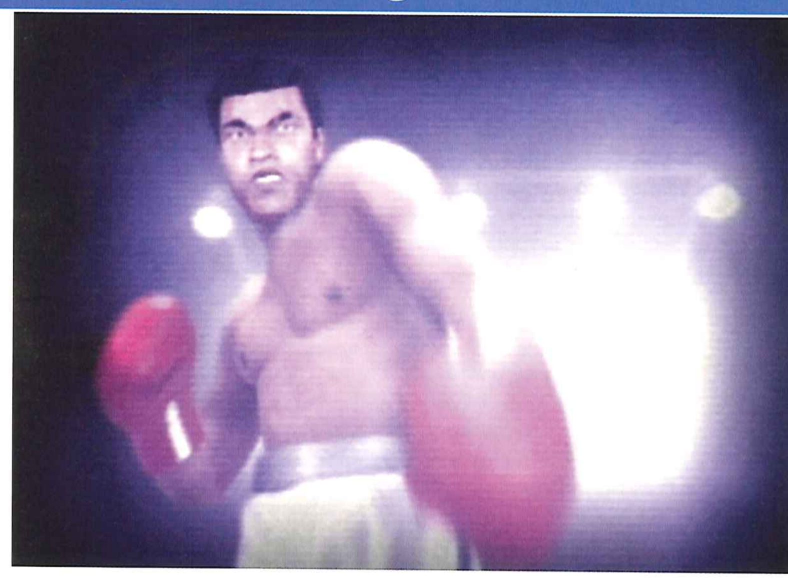
Para acabar con Alí, tienes que evitar acercarte demasiado o te hará papilla. Como tiene la guardia muy baja, puedes servirte de un poderoso gancho en el mentón para levantarle la mandíbula y seguir castigándole o enviarle a la lona sin contemplaciones.

la revancha para que puedas vengarte»

duro camino hasta el título, defiéndelo con éxito durante suficiente tiempo y acabarás luchando contra Alí. Gánale y colgarán tu foto de la pared junto a las del resto de púgiles legendarios.

Una vez más, están todos los cuadriláteros que han hecho historia, como el Madison Square Garden y el Caesar's Palace, y ahora también acogen combates femeninos. Otro detalle de calidad son los movimientos de provocación. Además, cada boxeador tiene una maniobra personal, efectiva pero poco espectacular. El modo Slugfest de tres asaltos es una concesión tipo *Ready 2 Rumble* dirigida a todos aquellos jugadores ávidos de emociones rápidas.

Con una cuidada presentación y unos comentarios pasables aunque en inglés, *KK2001* se revela un juego bien acabado, detallado, bien animado y basado en un buen motor de gráficos. No es espectacularmente atractivo, pero nos ofrece una buena ración de auténtico boxeo.







GRÁFICOS:	Púgiles estupendamente animados. Presentación potente	8
JUGABILIDAD:	Falla la detección de colisiones. El mejor motor de simulación	9
ADICTIVIDAD:	Te divertirás cascando una paliza a tus colegas de vez en cuando	7

CONCLUSIÓN:
No es un título para jugadores impacientes. Esquiva, balancéate y planea tu camino hasta la victoria mientras vas soltando puñetazos. Simplemente, el mejor.





«Bienvenido al Club de la Lucha.» La pista de hielo de *2001* da la bienvenida a la República del Kazajstán. Y resulta que en las peleas son mucho más duros que los ingleses







Una de las muchísimas opciones disponibles te permite crear tu propio, gigantesco y genial guerrero del hielo para saltar a la pista en cualquiera de las cinco opciones de juego

ES HORA DE DESLIZARSE POR LA PISTA DE HIELO... OTRA VEZ



NHL 2001

«La oportunidad de participar en una buena pelea sigue estando presente»

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Electronic Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a ocho

La película *Swingers* plasmó estupendamente el atractivo de los juegos de hockey sobre hielo. Tres chicos sentados delante de un televisor juegan a una de las primeras versiones de *NHL*. Uno de ellos está tratando de abrirle la cabeza a Wayne Greztky (un famoso jugador de hockey). «Quiero verlo, tío», farfulla otro de los chicos, «enséñamelo, enséñamelo». Cómo no, Greztky acaba despatarrado en el hielo con polígonos rojos saliendo a borbotones de dentro del casco y todo el mundo queda satisfecho.

Hoy día ya no hay charcos de sangre con los que emocionarse, pero la oportunidad de participar en una buena pelea, cómo no, sigue estando presente. Como tampoco faltan otras características típicas del juego: unos gráficos muy logrados y una jugabilidad frenética. *NHL 2001* llega sin problemas al *playoff* por el título en lo que a diversión se refiere. La cuestión de si se trata de una representación creíble y fidedigna del hockey sobre hielo se antoja bastante irrelevante, especialmente a este lado del Atlántico.

Entre las nuevas características de *2001* encontramos las maniobras Big Hit y Big Shooter. Con sólo pulsar ligeramente Ⓐ, el Big Hit te permite dejar atrás a tu defensor tambaleándose sobre el hielo mientras tú te deslizas en posesión de la pastilla riéndote para tus adentros. Con el Big Shooter podrás probar suerte con disparos desde más allá de la línea azul, ¡y a veces hasta entran!

Hay 18 equipos internacionales con los que jugar, entre los que encontramos, además de los sospechosos habituales de la National Hockey League norteamericana, algunos de los nuevos países de Europa del este. Puedes jugar con cualquiera de estos equipos o crear uno a tu antojo para emprender un modo historia o para competir en torneos, *playoffs* y ligas. Las combinaciones y permutaciones son casi infinitas, lo que garantiza que no te cansarás con facilidad.

Si hay un fallo en la jugabilidad que cabe destacar, sin duda es la tendencia de la pastilla a no separarse del stick, como si fuera lo más natural del mundo. Crítica que podemos fácilmente hacer extensiva a la saga *FIFA* ,de EA, en la que las botas de los jugadores parecen embadurnadas con cola de impacto cuando reciben un pase y echan a correr. En *NHL*, puedes contrarrestar este efecto intentando lesionar al jugador contrario a base de Big Hits.

Si nunca has tenido un juego de hockey sobre hielo, hacerse con *NHL 2001* es casi una obligación. Si ya eres un acérrimo *fan* de la pastilla y el stick, las nuevas características y las mejoras en la IA y los gráficos deberían ser lo suficientemente tentadoras como para inducirte a comprarlo.

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

NHL FACE OFF '99
(PSMAG 30 8/10)
Una recomendable experiencia de jugabilidad arcade y patinazos varios

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Mejores con cada nueva secuela	8
JUGABILIDAD:	Sólo una pequeña queja: los sticks pegajosos	9
ADICTIVIDAD:	Te mantendrá entretenido un buen rato	8

CONCLUSIÓN:
Puede que sea el mismo juego de siempre más las típicas mejoras de cada secuela, pero es un título impresionante. Uno de los mejores juegos deportivos para varios jugadores.

8 SOBRE 10

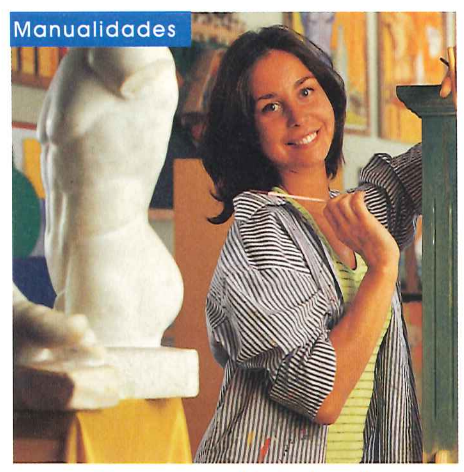
Tú ganas.



En cariño



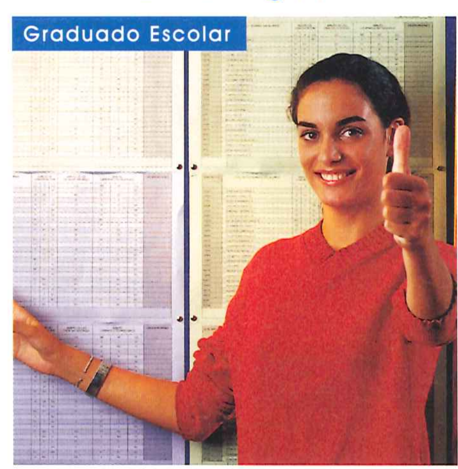
En amigos



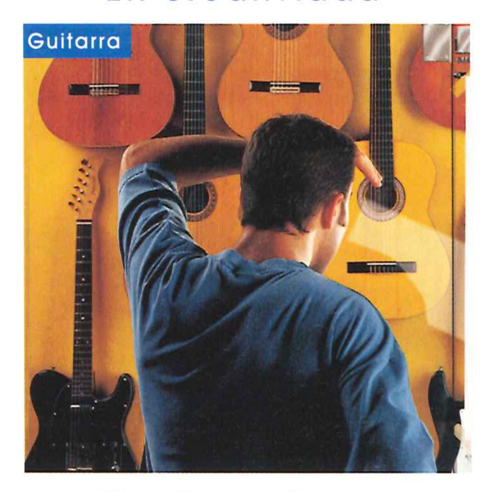
En creatividad



En ingresos



En confianza



En diversión

Planes de Formación CCC

Decoración y Manualidades
Monitor/a de Manualidades.
Nuevo Curso de Manualidades: especialista en madera.
Escaparatismo.
Decoración Profesional.

Fotografía, Ilustración y Redacción
Fotografía. ·Aerografía. ·Dibujante de Moda.
Dibujo. ·Dibujante Ilustrador. ·Escritor.

Deporte y Salud
Monitor de Aeróbic. *Para el Diploma de la Federación.*
Preparador Físico y Deportivo.
Monitor de Gimnasio.
Quiromasajista. *Carné Profesional MDF.*
Masaje Shiatsu.
Técnico Quiropráctico

Cultura
Preparación para superar las pruebas oficiales.
Graduado Escolar.
Acc. a la Univ., mayores de 25 años.
Preparación para las pruebas a Acceso a Ciclos Formativos Grado Medio.

Inmobiliaria
Gestor Inmobiliario.
Gestor de Fincas.
Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias.
Marketing Inmobiliario
Perito en Valoraciones Inmobiliarias.

Cocina y Hostelería
Cocina Profesional. *Preparación para Título Oficial.*
Jefe de Comedor. ·Camarero - Barman.

Terapias Parasanitarias y Alternativas
Monitor de relajación y superación personal.
Monitor/a de Yogoterapia.
Hipnosis Clínica. ·Reflexología Podal.
Medicina natural. ·Fitoterapia.
Gimnasia terapéutica tercera edad.
Esencias florales Dr. Bach.

Belleza y Moda
·Peluquería. ·Esteticista.
·Modista. ·Diseño de moda.

Oposiciones
·Agente de Justicia. ·Profesor de Autoescuela.
·Auxiliar de Justicia. ·Oficial de Justicia

Especialidades Sociosanitarias
Preparatorios para el Título Oficial.
·Auxiliar de Enfermería.
·Auxiliar de Jardín de Infancia.
Otros planes especializados.
·Auxiliar de Ayuda a Domicilio
·Auxiliar de Puericultura.
·Auxiliar de Geriatría.
·Auxiliar de Rehabilitación.
·Técnico en Animación Geriátrica.
·Dietética y Nutrición.

Cuidado de los Animales
·Auxiliar de Clínica Veterinaria.
·Peluquería y Estética Canina.
·Aux. Clínico Ecuestre. ·Adiestramiento Canino.
·Psicología Canina y Felina.

Informática y Empresas
·Asesor Fiscal.
·Asesoría Laboral.
·Técnico en Recursos Humanos.
·Contabilidad y Análisis de Balances (con apl. inf).
·Administración de Empresas.
·Dirección Financiera.
·Auxiliar Administrativo. *Preparación Título Oficial.*
·Secretariado Informático.
·Secretariado de Idiomas.
·Dominio y Práctica del PC *(Windows 98)*.

Otras profesiones
·Bibliotecario y Documentalista.
·Investigación Privada.
·Transportistas.
·Técnico en Protección Civil.

Idiomas
·Inglés · Francés · Alemán · Ruso.

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
·Técnico en Calidad.
·Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Prevecón).
·Técnico en Medio Ambiente.

Marketing y Ventas
·Técnicas de Venta.
·Marketing y Dirección Comercial.
·Gestión Grandes Superficies.
·Telemárketing: Cómo seducir y vender.
·Expresión Oral y Escrita: Cómo escribir y hablar bien para convencer.
·Psicología y Marketing para Comerciales.

Electricidad, Fontanería y Mecánica
·Carné de instalador Electricista.
Preparación para el Título Oficial.
·Fontanería.
·Mecánica. *Preparación para el Título Oficial.*
·Técnico de Mantenimiento.

Electrónica
·Electrotecnia y Electrónica. *Para el Título Oficial.*
·Radiocomunicaciones.
·Técnico en TV.

Música
·Guitarra. ·Teclado. ·Solfeo. ·Acordeón.

Programas en Soporte CD Rom
Mantenimiento Industrial.
·Electrónica, Hidráulica, Neumática, Electricidad, Autómatas, Electrónica de Potencia, Automatismos Eléctricos.
Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
·Contabilidad I y II. ·IVA - IRPF

Azafatas
·Azafata de Congresos y Relaciones Públicas

Ganas porque te habrás preparado para entrar en el 2000 con todas las de ganar.

Ganas porque podrás conseguir un trabajo que te de independencia.

Porque podrás decidir tu futuro profesional.

Porque sacarás el máximo partido a tu tiempo.

Porque cuentas con CCC, uno de los cinco mejores centros de Formación a Distancia de Europa.







www.centroccc.com



recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso/s:

Nombre y apellidos D. N. I.

Domicilio Bloque N.º Piso Prta. Provincia

Población Cód. Postal Teléfono Fecha de nacimiento / /

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).
CCC ha obtenido la Certificación de Calidad **ISO 9001** otorgado por BUREAU VERITAS QUALITY INTERNATIONAL (BVQI) bajo la acreditación de ENAC y UKAS.

Por favor, envía este cupón a: CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA o llama a CCC al 902 20 21 22 · www.centroccc.com

CMW

REVIEW






La rebelión de los pollos: las gallinas listas utilizan el sigilo para burlar a los malvados perros de Tweedy. Ginger puede evitar ser descubierta escondiéndose en cajas y botas de granjero. Ridículo pero conmovedor




Evasión en la granja. Como en la película, tratas de llevar a cabo numerosos planes de fuga lunáticos para huir de la granja. Aunque normalmente te los acabas comiendo con patatas

¿TE SIENTES UN POCO TURULETO, POLLO?



Chicken Run

«Buscamos diversión, y eso es lo que *Chicken Run* nos ofrece»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Blitz Games
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
METAL GEAR SOLID
(PSMAG 28 10/10)
Igualito que *Chicken Run*, pero con más pistolas y menos huevos

Los juegos basados en películas, especialmente en comedias, tienen fama de ser terribles; fama que se han labrado gracias a un deplorable y apestoso montón de decepciones carentes de sentido y descartadas nada más salir. Sin embargo, *Chicken Run* es el patito feo de estos juegos: bien acabado, jugable y (lo más importante de todo) realmente bien diseñado, excepcionalmente bien integrado con la película en la que se basa, y al mismo tiempo ofrece una auténtica diversión en lo que a jugabilidad se refiere.

Chicken Run, el juego, recrea el aspecto y la atmósfera de *Chicken Run, Evasión en la granja*, la película, no sólo con unos cuantos vídeos e imágenes fijas de la película —los atractivos habituales de cualquier licencia cinematográfica moderna— sino, de modo más convincente, con un exhaustivo cuidado por los detalles digno de la conocida minuciosidad del equipo Aardman. Todos los modelos, las animaciones y las texturas de los personajes rezuman auténtica clase; todos los escenarios han sido construidos con precisión y claridad, y alcanzan un altísimo nivel de presentación. No se desperdicia espacio ni tiempo, todo es diversión estupendamente construida.

Y diversión es, por supuesto, lo que estamos buscando... Eso es lo que nos ofrece *Chicken Run*. El juego no sólo tiene brío, fluye plácidamente y está lleno de ingeniosas ideas de jugabilidad, como el excelente sistema de vidas (en el que si te pillan te quitan un objeto crucial de tu inventario), sino que además encontrarás muchísima variedad.

La mayor parte de la acción es del tipo de aventura *Metal Gear Solid*: moverte sigilosamente por la granja de gallinas mientras das esquinazo a perros guardianes y malvados humanos y hurgas en busca de objetos que puedan serte útiles para tus alocados planes de fuga. Estos últimos combinan el sigilo, la habilidad de las plataformas y la resolución de puzzles. Además, este estimulante modelo de juego tiene subjuegos intercalados y un par de niveles con malos finales, de modo que el juego siempre consigue sorprenderte con alguna que otra genialidad.

¿Aspectos negativos? La cámara resulta un poco restrictiva; el limitado campo de visión hace que en ocasiones cueste ver lo que tienes alrededor, así que a menudo te moverás basándote únicamente en el radar. Sin embargo, la ausencia de un modo para varios jugadores se presenta como una de las mayores decepciones.

Te lo acabarás en unas cuantas tardes y ni siquiera los subjuegos harán que quieras repetir, pero es divertido de verdad.

Además, cualquier juego con un botón para disparar pollos merece la pena ser jugado. ■

PlayStation Magazine — **VEREDICTO**

GRÁFICOS:	Escenarios bien construidos y algunas animaciones de mérito	8
JUGABILIDAD:	Muchísima variedad y muchísima diversión	8
ADICTIVIDAD:	Aunque no da para mucho	6

CONCLUSIÓN: Colorista, enérgico y muy bien elaborado. Estamos ante una aventura de acción fiel a la película pero con personalidad propia y montones de detalles simpáticos, aunque no dure demasiado.



ESPECIAL COLECCIONISTAS 3 YA A LA VENTA



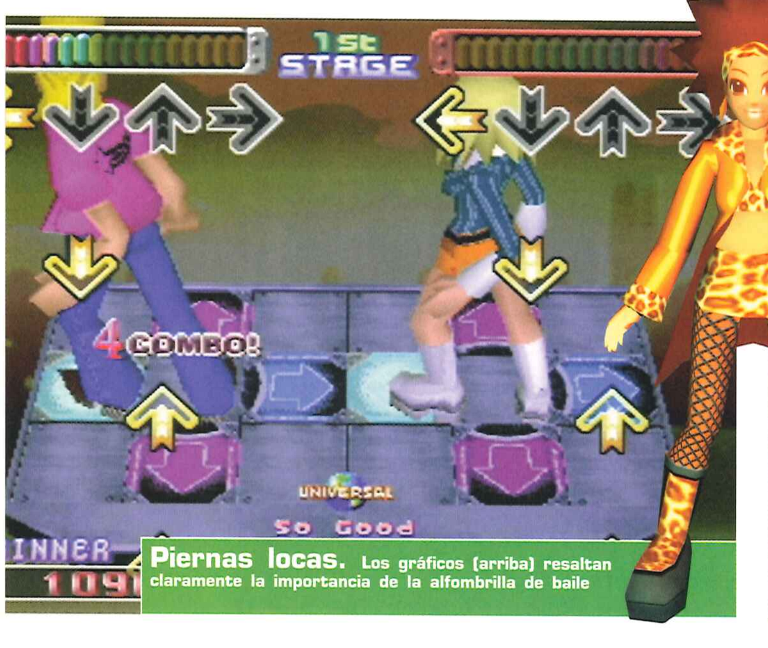
EN EL CD: DEMOS JUGABLES:

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

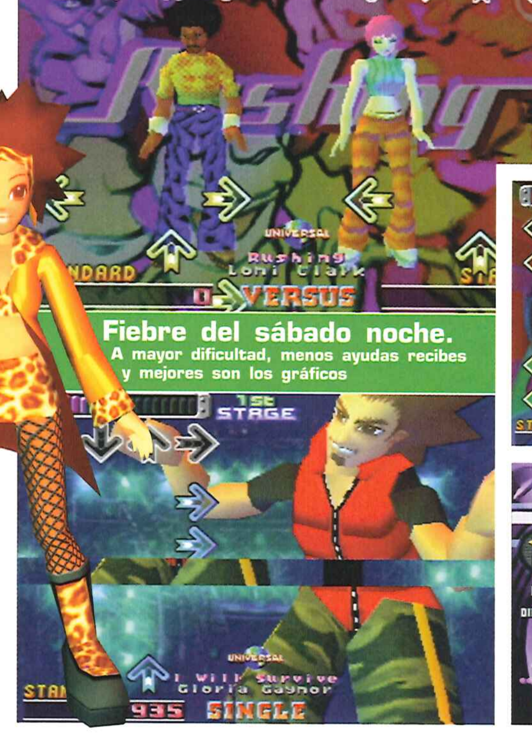
TOMB RAIDER: TLR / METAL GEAR SOLID

WIPEOUT 3





Piernas locas. Los gráficos (arriba) resaltan claramente la importancia de la alfombrilla de baile



Fiebre del sábado noche. A mayor dificultad, menos ayudas recibes y mejores son los gráficos





NADIE BAILA TAN BIEN. DU-DU-A, DU-DU-A



Dancing Stage Euro Mix

«Sácalo en una reunión de amigos y todo el mundo querrá probarlo»

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.490
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA... DALE UN VISTAZO A
UM JAMMER LAMMY
(PSMAG 33 8/10)
Un espectáculo realmente entretenido

Esto es lo que nosotros creemos: la aparición de títulos que incorporan la música en el sistema de juego, más que una simpática curiosidad, formaba parte de los planes de Sony desde un principio.

Fíjate, por ejemplo, en el generador de imágenes aleatorias que venía en la demo incluida con la PS1. Aunque la transformación de las ondas de sonido en imágenes dinámicas y atractivas es un viejo truco de los programadores, nunca se había hecho de una forma tan espectacular ni se había orientado a una audiencia tan grande. La integración de la música desde un primer momento como parte central de la experiencia ha ayudado a hacer de PlayStation la consola más genial y más aceptada en todo el mundo de toda la historia de los juegos.

Desde este punto de vista, esta versión europea del muy respetado arcade japonés de baile (antaño conocido como *Dance Dance Revolution*) tiene bastante sentido. Y resulta ser excepcionalmente divertida. A diferencia de, digamos, *Um Jammer Lammy*, no hay nada más allá de la pura experiencia de la interacción. Aquí se trata tan solo de bailar.

Esta versión abreviada (que proviene del arcade original) tiene un efecto inmediato: tiene mucho menos sentido jugar sin el complemento de la esterilla de baile. Los pasos que debes imitar están diseñados para los pies más que para unos dedos ágiles y rápidos. Resulta fácil jugar con el joypad desde el principio, incluso al más alto nivel. No lo hagas.

De hecho, todo el diseño del juego está especialmente pensado para los pies. Los pasos y movimientos requieren que pienses con anticipación. Debes tener muy en cuenta dónde va a estar tu pie en cualquier momento determinado, y para ello, dispones de extensas lecciones que te guiarán en el arte del baloteo. Se trata, básicamente, de un juego para disfrutarlo en sociedad. Aparte del juego de tiros *Time Crisis*, es lo más cercano al puro arcade que puedes experimentar en casa. Sácalo en una reunión social y todo el mundo querrá probarlo. Una música bien elegida, una gran cantidad de temas de baile sin título, bastantes canciones clásicas de karaoke y diversos temas *house* recientes con licencia (mención especial aparte merece el impagable *I Will Survive*).

Pero una vez ha terminado la música y las luces se han encendido, uno se da cuenta de que *Dancing Stage* es bastante limitado. Las opciones de entrenamiento pueden servir para los entusiastas del aerobic (incluso puedes ajustarlas para calcular las calorías que quemas durante un ejercicio), pero, aún así, acaba perdiendo su encanto rápidamente. Es divertido, pero no por mucho tiempo.

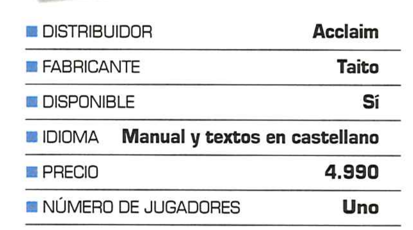
PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Delirantes vídeos con aires de 1991. O sea, divertido	6
JUGABILIDAD:	Provoca cansancio físico y es repetitivo, pero es la mar de entretenido	6
ADICTIVIDAD:	Si no eres un fanático del aerobic, las posibilidades son muy limitadas	4

CONCLUSIÓN: Un juego de baile bastante entretenido. La diversión perfecta si dispones de la alfombrilla. Invita a un grupo de amigos y bebed unas cervezas. Si no tienes nada de lo anterior, es menos divertido.



LA CIENCIA EN MALAS MANOS AMENAZA LA SEGURIDAD MUNDIAL (DE NUEVO)





DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	Taito
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Todo el mundo sabe que los diseñadores de juegos andan sobrados de grandes ideas para tramas de juegos... siempre y cuando esas tramas se desarrollen en instalaciones científicas abandonadas e infestadas de monstruos alterados genéticamente. Decir que *Chaos Break* es consecuencia de *Resident Evil* es como decir que tu casa se quema a consecuencia de haber derramado petróleo en el sofá y haberle pegado fuego.

Tanto si juegas con el enorme Rick, o con Mitsuki, la seductora chica de pantalones ajustados (ambos, miembros de un equipo de fuerzas especiales, con sus propias rutas por el juego), *Chaos Break* te mete de cabeza en una trama que recuerda descaradamente a *Resident Evil*, con un sistema de juego extraído de *MGS* y de un centenar más de *shoot 'em ups* en tercera persona. Puede parecer que *Chaos Break* es malo, y desde cierto punto de vista lo es, pero aún así te atraerá gracias a su buena combinación de terroríficos diálogos, disparos contra todo lo que se mueve y estrafalarios enigmas. Cabe destacar el puzzle de la autopsia del «estrujacaras».

En el aspecto gráfico, la atmósfera del juego resulta bastante acertada, pero la animación más bien floja de los personajes principales desmerece todo el conjunto visual.

Aunque, sin duda, no estamos antes un título imprescindible, *Chaos Break* no es tan malo como todos sus elementos por separado podrían sugerir.





Pero, ¿quiénes son los verdaderos monstruos? ¿Estas escurridizas y aterradoras criaturas, o los científicos? Parece que son las criaturas



VEREDICTO

GRÁFICOS:	A veces inspirados, a veces malos	5
JUGABILIDAD:	El típico estilo del terror de supervivencia	6
ADICTIVIDAD:	Dos personajes distintos con dos finales distintos	6

CONCLUSIÓN: No intenta en absoluto hacer algo original, y además se ve empañado por una animación bastante mala de los personajes, pero, aún así, tiene un cierto encanto.



SOBRE 10

SALIÓ A LA VENTA EN 1978, PERO AHORA IRRUMPE DE NUEVO EN ESCENA



Breakout

DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	Code Monkeys
DISPONIBLE	N/D
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Bouncer no es un chico feliz. Mientras estaba tumbado en la playa junto a su novia, Daisy, aparece Batnix, su archirrival y un redomado mal bicho, quien secuestra a sus colegas y le roba a su chica. Este Batnix no destaca precisamente por sus buenos modales.

Esta versión modernizada del original de Atari es endiabladamente cursi, e incluso se las arregla para meternos con calzador una trillada línea argumental para entrar en acción. El héroe del juego, ese gran murciélago rojo llamado Bouncer, tiene que escapar de su celda en la prisión, rescatar uno a uno a sus amigos, y desbaratar los planes de Batnix para dominar el mundo. Lo consigue a base de derribar paredes, pollos, ovejas y cualquier cosa imaginable sólo con hacer rebotar pelotas por doquier.

Breakout es increíblemente adictivo, aunque la dificultad varía de manera drástica, de tal forma que en un nivel puedes atascarte continuamente, mientras que en el siguiente consigues avanzar sin problema alguno. Es el tipo de juegos que te acabas en un par de días porque no puedes soltar los malditos mandos. Resulta convincente, pero no hay mucho más allá, y no ofrece ninguna razón para volver a probarlo una vez terminado.

A los nostálgicos les va a encantar, y con toda probabilidad ganará también algún aficionado más.



No es tan ingenioso como la reciente revisión de Pong, pero tampoco está mal. Por supuesto, mucho mejor que el Frogger que apareció el año pasado

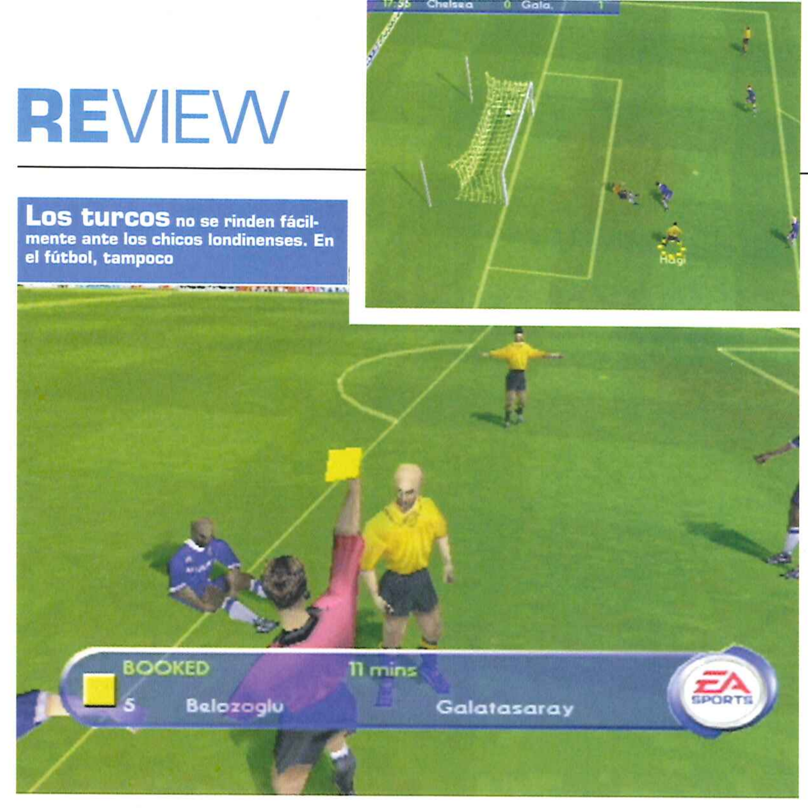


GRÁFICOS:	Murciélagos, bolas y chicos malos muy bien dibujados	7
JUGABILIDAD:	Es increíblemente fácil engancharse. Diversión asegurada	8
ADICTIVIDAD:	Llega hasta el final una vez y se acabó lo que se daba	3

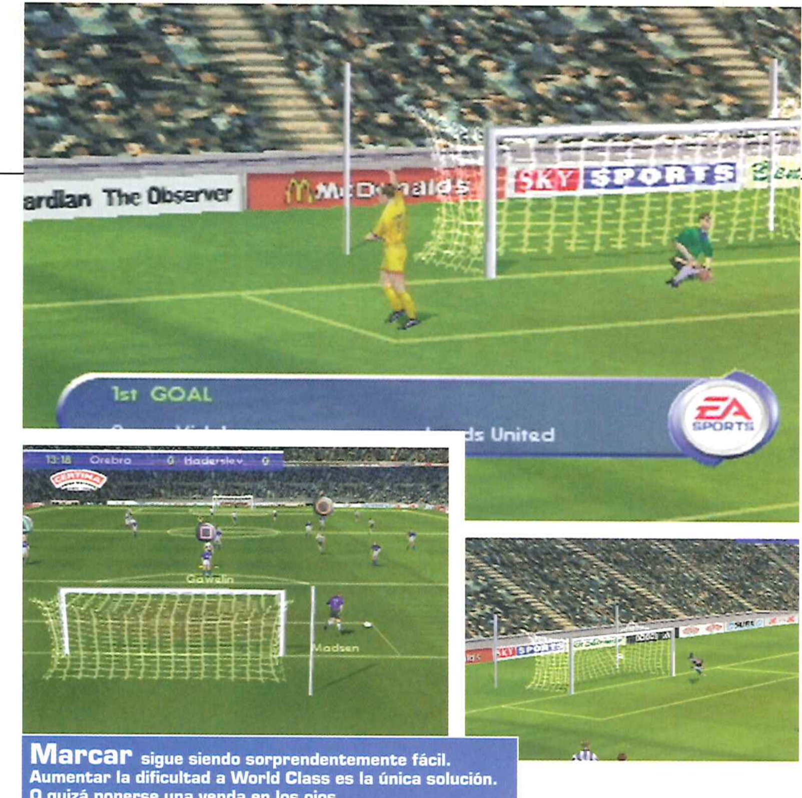
CONCLUSIÓN: No es que sea un juego de vanguardia, pero es un inteligente regreso al original. Los gráficos y el juego aguantan bien, pero una vez completado no volverás a probarlo en mucho tiempo.



SOBRE 10



Los turcos no se rinden fácilmente ante los chicos londinenses. En el fútbol, tampoco



Marcar sigue siendo sorprendentemente fácil. Aumentar la dificultad a World Class es la única solución. O quizá ponerse una venda en los ojos

LLEGA EL ÚLTIMO PARTIDO PARA PS1 DE UNA LARGA Y MUY CRITICADA SERIE



FIFA 2001

«El alejamiento de la serie de su pasada obsesión por la estética

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Electronic Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

Pues parece que finalmente *FIFA* va a colgar sus botas en PS1. Se podría decir, de forma cínica, que se había perdido toda esperanza con la serie después de la edición de *World Cup 98*, con sus subsiguientes títulos y juegos suplementarios que preferían actualizar las hojas de los equipos en vez de su jugabilidad tan manida. Pero en esta ocasión, EA ha intentado sorprendernos con un juego de aspecto radicalmente diferente. Más impresionante aún que su nuevo vestuario y botas, lo que sorprende gratamente es que se trata de un título más rápido y fluido que se deja jugar a un ritmo feroz y agradable a la vez, sin perder su simplicidad inherente.

El cambio más significativo de *2001* es el punto de vista alejado de la acción que aparece por defecto. Los jugadores ahora miden la mitad que en sus pasadas encarnaciones, de modo que tienes una mejor perspectiva de la acción. Los nombres de los jugadores también aparecen cuando reciben el balón o entran en juego, cosa que no está nada mal y va acorde con los comentarios de los incondicionales de *FIFA*, Manolo Lama y Paco González. Pero, para ser sinceros, los gráficos nunca fueron un problema para *FIFA*. Las aproximaciones a personajes como Michael Owen y Alan Shearer fueron un aspecto remarcable de *FIFA 2000* y destacaban el hecho de que podías llevar a tu equipo favorito hacia la victoria.

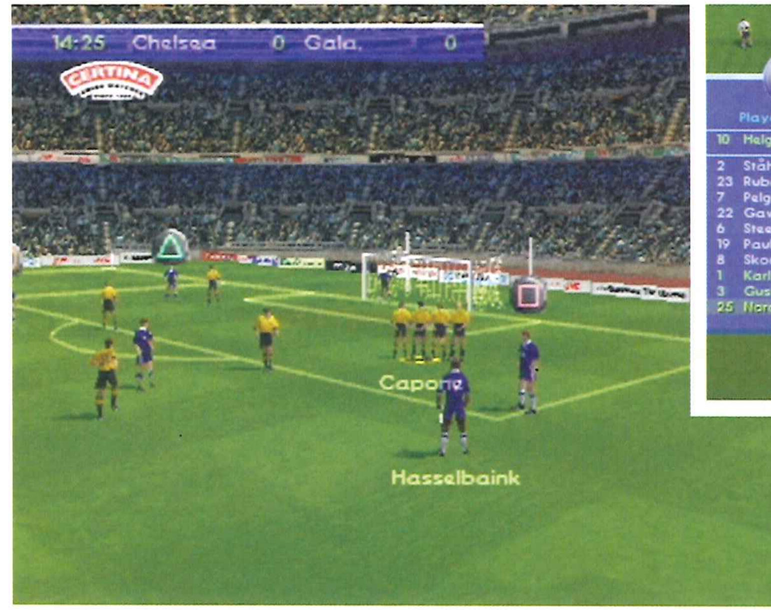
Al deshacerse de ellos, EA ha centrado su atención en la jugabilidad de *FIFA 2001*. En anteriores versiones, esto habría sido su perdición, pero algo interesante ha ocurrido en esta última incursión.

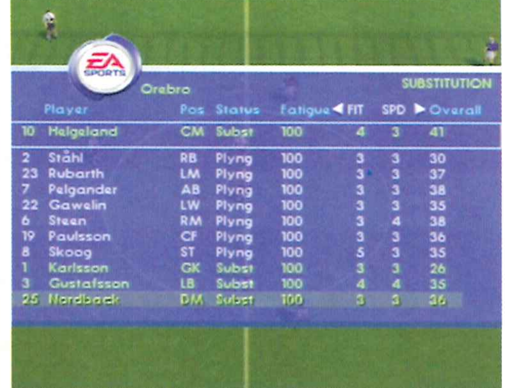
El alejamiento de la serie de su pasada obsesión por la estética ha dado como resultado un juego más fluido. Sigue siendo, sin duda, *FIFA*, con su simplicidad llevada al extremo, pero su suave mezcla de pases y remates funciona bien con su nueva perspectiva de ángulo panorámico. EA también ha ajustado la IA de los jugadores (los mediocampistas ya no se mueven sin rumbo y los defensas mantienen su línea), de forma que las nuevas habilidades tácticas de *FIFA 2001* y su acción rápida convergen en un decente arcade futbolístico. A los pocos minutos te resultará fácil hacer entradas, pasar y encajar remates en tu portería. Pero si profundizas en el juego, éste se convierte, sorprendentemente, en algo más intrincado y, si ignoras el ridículamente fácil nivel Amateur, verás como los equipos contrarios ofrecen un reto considerable durante el transcurso de la temporada.

Igual de sorprendente resulta lo bien que se mueven los pequeños jugadores. Los botones laterales se utilizan para realizar efectos, giros y vueltas al estilo Ginola que, considerando la reducida estatura de los jugadores, podría parecer redundante, pero que con el énfasis puesto en el ritmo y la acción, estos movimientos son en realidad más útiles que en anteriores entregas; pueden utilizarse para atravesar una defensa. Sí, son un lujo, pero por lo menos funcionan. Y esto es el punto fuerte de *FIFA 2001*. Dejando de lado los primeros planos y los jugadores detallados al máximo, es como si EA se hubiera dado cuenta del potencial de *FIFA* como juego de arcade en contraposición a un simulador de fútbol «real» como sería *ISS*. Antes, *FIFA* estaba cargado en exceso de elementos gráficos, pero *2001* está diseñado como un título superior de chuta-y-corre, cosa que sólo le beneficia. No hay pretensiones de grandeza que disfracen las limitaciones en la jugabilidad; en vez de eso, parece un juego de fútbol superficial y orientado hacia el arcade, y eso es lo que es.

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

ISS PRO EVOLUTION
(PSMAG 39 9/10)
Jugar al fútbol en serio y sin tener que intentarlo 20 veces. Ahem.





El punto de vista de la cámara es uno de los cambios más significativos, ya que los jugadores aparecen más pequeños. Esto significa que verás una parte mayor del campo y contribuye a que tenga una jugabilidad menos complicada, con más ritmo y orientada al arcade. ¿Te das cuenta de lo que se puede conseguir si dejas de obsesionarte con los gráficos?







La defensa contraria tiene más agujeros que un queso gruyere. Qué le vamos a hacer, pues nos la comemos...

ha dado como resultado un juego más fluido»

FIFA 2001 no es tan bueno como *UEFA* y ni tan siquiera se acerca a *ISS Pro Evolution* en lo que a completo se refiere. Pero es divertido. No para una temporada muy larga, hay que admitirlo, pero sí para algunos ratos. La velocidad (sólo echa una ojeada al punto de vista «Tele» para ver lo lentas que eran las versiones anteriores) y los movimientos simples se conjugan para crear un título de fútbol accesible. No importa que todos los pases alcancen inevitablemente su objetivo y que las entradas sean demasiado fáciles de llevar a cabo: todo forma parte de un juego que no requiere demasiado esfuerzo.

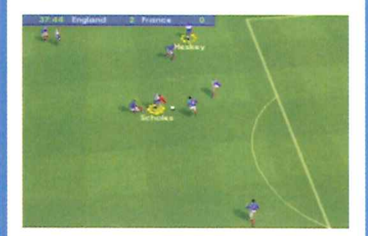
Resulta irónico que la serie *FIFA* termine su andadura en PS1 justo cuando había encontrado su camino, pero es mejor para la serie acabar con la cabeza bien alta, que ser recordada inevitablemente como un tostón sin originalidad. ■



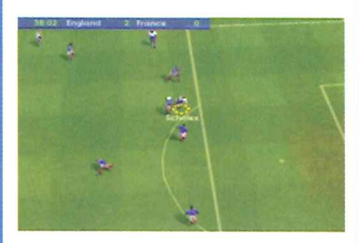
Aunque no sea del agrado de todos, como siempre, en *FIFA* puedes marcar algunos goles espectaculares tirando de músculos que ni tan solo sabías que existían

CÓMO...

REALIZAR ESOS FANTÁSTICOS QUIEBROS



FIFA 2001 **hace un buen uso de movimientos de habilidad especiales que pueden hacer temblar incluso las defensas más sólidas. Observa.**



Corre hacia el área de penalti y dos o tres defensas empezarán a acercarse a ti. Mueve tu jugador hacia uno de ellos manteniendo el botón de correr.



Cuando el defensa se acerque, pulsa el botón L1 o R1 para realizar un giro o una vuelta. El giro es el movimiento más efectivo y el más difícil de bloquear. Si funciona, encararás directamente al portero.



Ahora, peina la bola hacia una de las esquinas superiores de la portería, o espera a que un compañero venga en tu ayuda, pásale el esférico y revienta la red. Regodéate y dedícale el gol a tu jugador preferido.



■ GRÁFICOS:	Pequeños, pero perfectamente formados	7
■ JUGABILIDAD:	Un arcade de fútbol entretenido y simple	7
■ ADICTIVIDAD:	No mucha longevidad, pero bueno para partidos ocasionales	8

■ CONCLUSIÓN:
Dejar de lado los gráficos espectaculares ha sido como un soplo de aire fresco para *FIFA 2001*. Es superficial, pero la simplicidad, el estilo arcade y el ritmo hacen de él un juego divertido.





Sumérgete en el estilo de vida Ducati. Colecciona un gran número de fabulosas motocicletas, cómprate un buen casco y un traje de cuero antes de lanzarte a velocidades vertiginosas



Date una vuelta. La Ducati 996, aclamada como una de las mejores motocicletas clásicas de todos los tiempos, pronto dejará de fabricarse. En este juego podrás experimentar la emoción de quemar el caucho de las ruedas por las calles a 300 kilómetros por hora. Todo ello antes de chocar con un espectacular estilo

ENFRÉNTATE CON ALGUNOS PURA SANGRE ITALIANOS



Ducati World

«Deja a los demás simuladores de motos de PlayStation dándole al pedal de arranque»

DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	Attention To Detail
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

ROLLCAGE (PSMAG 27 9/10)
Juego de carreras futurista con vehículos de tremenda cilindrada que te hará saltar las lágrimas de velocidad

Los simuladores de motociclismo no han tenido demasiado éxito en PlayStation. Ya vimos que los dos últimos sufrían de bastantes carencias, y criticamos a *Castrol Honda VTR* (*PSMag 48* 6/10) por su único modelo de carrera y sus gráficos pobres y de baja resolución; y a *Moto Racer World Tour* (*PSMag 46* 6/10) por ser condenadamente difícil. En *Ducati World* se combina una conducción realista con 40 tipos diferentes de motos y la emoción de un arcade rápido como un rayo. O, al menos, es lo que pensamos.

El juego se divide en dos modos, Quick Race (Carrera rápida) y Ducati Life Mode (Estilo de vida Ducati). Éste último está claramente influido —sin ningún tipo de pudor, diríamos— por el GT Mode de *Gran Turismo*. Aunque no es tan complejo, ya que sólo hay un fabricante, añade una grata dimensión a todo el procedimiento, y al mismo tiempo te guía desde que eres un torpe y pobre piloto hasta que te conviertes en un rico as de la velocidad. Por el camino puedes comprar nuevas máquinas en establecimientos autorizados, o de segunda mano, en los anuncios clasificados de *Ducati Magazine*. ¿Te aburre tu moto? Véndela y acércate a la tienda para embutirte un buen traje de cuero y un casco último modelo.

Las carreras rápidas de Quick Race nos desvelan circuitos increíbles y motos Ducati de todas las décadas, que podrás conducir en competiciones para dos jugadores. Las máquinas van desde el primer modelo de la compañía, el Cucciolo, una bicicleta con motor de los años cincuenta, hasta la potente bestia que es la Foggy 996. Los circuitos varían en nivel de dificultad, de tal modo que puedes acelerar a tope para atravesar Neon City, pero si intentas lo mismo en City Heat, terminarás por salirte en una traicionera *chicane* y acabarás estampado contra una pared. Estos choques con rotura de miembros y fracturas de columna incluidos realmente te harán estremecerte en tu sillón. Estás corriendo a toda velocidad, más que un galgo con esteroides, cuando, uups, tropiezas con la barrera de protección, pierdes el control, te estrellas contra la barrera opuesta, y acabas volando por el aire 20 metros antes de aterrizar convertido en puré. Con las motos antiguas, más lentas, los choques son muy irritantes, porque lleva un buen rato alcanzar de nuevo la máxima velocidad, y de lo que se trata en este juego es precisamente de eso, de alcanzar la máxima velocidad. Como siempre, la práctica es la única solución. El productor Dave Perryman trabajó en los festivales de velocidad futurista que son *Rollcage y Rollcage 2*, y su influencia es fácil de advertir. *Ducati World*, lanzado al mercado en colaboración con técnicos de Ducati para conseguir un nivel digno de realismo en lo referente al manejo de las motos, hace que otros simuladores de carreras de motos de PlayStation se queden parados dándole al pedal de arranque.



GRÁFICOS:	Tiene problemas técnicos en algunos puntos, pero en general está muy bien	7
JUGABILIDAD:	Las velocidades de vértigo lo convierten en un juego muy entretenido	7
ADICTIVIDAD:	El modo Ducati Life proporciona diversión durante mucho tiempo	8

CONCLUSIÓN:
El realismo, la acción arcade superrápida y la capacidad de gestionar tu propio garaje al estilo de *GT*, se unen en la justa proporción para hacer que *DW* suba el listón para el resto de simuladores de motociclismo.



CONCURSO



2



PAL

DINO CRISIS®2



CAPCOM

PlayStation®

Asesinos prehistóricos y armas de última generación, una selva plagada de dinosaurios que no son precisamente vegetarianos y sólo tu inteligencia y destreza pueden acabar con ellos. Supervivencia y terror se mezclan en la secuela que resucitó, millones de años después de su desaparición, a los dinosaurios virtuales más peligrosos de PlayStation. ¿Estás preparado para volver a eliminarlos de la faz de la tierra? Esperamos, por tu bien, que así sea. ¡Suerte, valiente!

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Dino Crisis 2*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Cuántas especies distintas de dinosaurios aparecen en *Dino Crisis 2*?

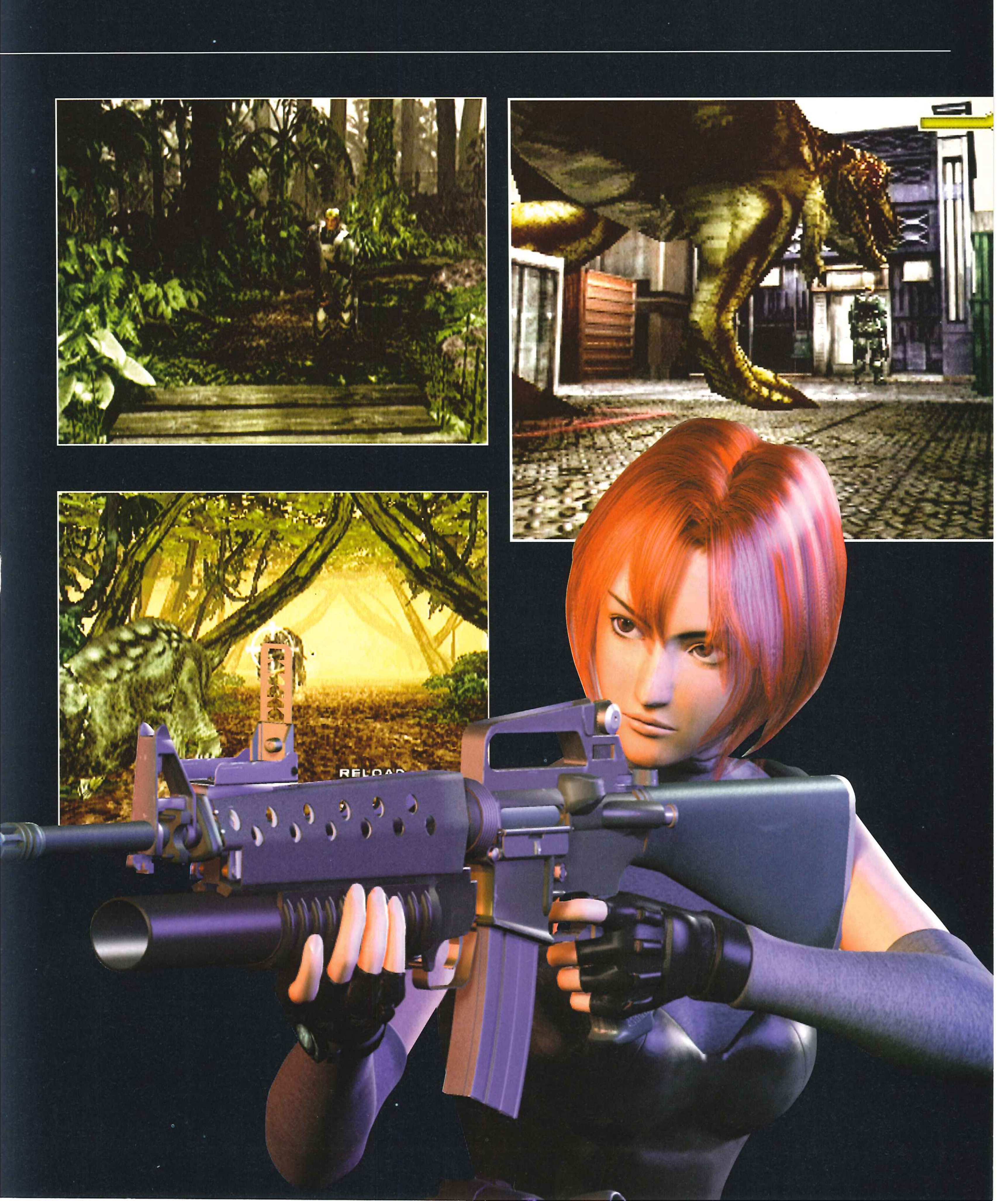
1. 12
2. 15
3. 7

El premio

Un juego promocional *Dino Crisis 2* para cada uno de los 20 ganado-






RELOAD



¡Cómo mola! Scotty Too Hotty (abajo) demuestra sus habilidades de baile



Siente el dolor. Las tomas de cámara, muy mejoradas, te permiten ver el dolor que le infliges a tus indefensos oponentes cuando los lanzas de la lona a las cuerdas y de allí contra tu puño en increíbles movimientos combinados, como nos muestra Mr Blackman (arriba)

UNA SECUELA QUE DEMUESTRA HASTA DÓNDE PUEDEN LLEGAR LOS JUEGOS DE LUCHA LIBRE

WWF Smackdown 2

«Reluce como una moneda oxidada que hubiera sido estrujada durante

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Jukes
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

La lucha libre es una cosa curiosa. No es como para troncharse, sino que más bien resulta algo desconcertante. Ahí los tienes, tipos ya crecíditos con sus mallas de con susgrandes pechos abultados y fláccidos como los de las mujeres africanas en un documental de La 2, y encima simulan que se están peleando. Los estadounidenses justifican este tipo de entretenimiento llamándolos «espectáculos deportivos», pero si los partidos de fútbol se ensayasen con antelación y los jugasen tipos musculosos y semidesnudos con la piel cubierta de aceite, ¿no te sentirías un poco decepcionado? Curiosamente, el hecho de que la lucha libre sea tan teatral hace que, en cierto modo, los videojuegos basados en este deporte sean mucho más aceptables que la propia lucha libre americana.

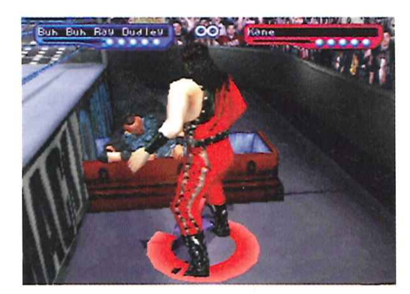
Sin embargo, la historia de los videojuegos de lucha libre está repleta de los cadáveres de aquellos que intentaron crearlos. Durante muchos años, los personajes poligonales fracasaron en su intento por recrear la dudosa emoción provocada por la lucha libre real, y los juegos de «espectáculos deportivos» no fueron una diversión interactiva en condiciones hasta que apareció *WWF Smackdown*. De hecho, *Smackdown* estaba tan adelantado respecto a sus rivales que se convirtió en un nuevo tipo de juego. No es que apareciera el eslabón perdido entre los viejos juegos de *wrestling* y los nuevos, sino que más bien como fue si de repente hubiese aparecido de la nada un hombrecillo del futuro con poderes telequinéticos y con las palabras «lucha libre» tatuadas en su frente.

Con un predecesor tan brillante, era difícil que *WWF Smackdown 2: Know Your Role* (para que sepas su nombre completo) llegara a destacar. Pero lo hace, y de hecho reluce como una moneda oxidada que hubiera sido estrujada durante toda una semana entre las aceitosas nalgas de Hulk Hogan.

WWF Smackdown 2, aunque no es un cambio brutal respecto al original, corrige todo lo que necesitaba una modificación, y además mejora muchos aspectos que ya parecían perfectos. Y lo que es aún mejor, añade un increíble número de nuevos elementos. Algunos son simplemente divertidos, mientras que otros representan una mejora drástica del juego.

Y si por algún sitio hay que empezar, empezaremos por el número 50. Es el número de luchadores entre los que puedes escoger, y eso hace que la cantidad de personajes que podías elegir en la última versión de *Street Fighter* parezca muy pobre a su lado. Tienes a todos los personajes favoritos: The Rock, Mankind, Undertaker, Stone Cold Steve Austin, etc. También tienes a las chicas: Torie, Stephanie MacMahon, Lita y Hardcore Holly. También a los que se han puesto un nombre realmente idiota: Grandmaster Sexay (el Maestre del Sexo), Mr Ass (el Señor Culo), Buh-Buh Ray Dudley (sin comentarios. Si el oso Yogi levantara la cabeza...), Ken Shamrock (Ken Trébol), Val Venis (demasiado escatológico) y Scotty Too Hotty (Scotty el Más Molón). Demonios, si hasta puedes atraer a los comentaristas deportivos y a los propietarios de los luchadores para que entren en el cuadrilátero y se den unos cuantos mamporros (ojalá hubiera más deportes en lo que eso mismo estuviese permitido...).

Es sorprendente, si tenemos en cuenta que existen 50 luchadores, que todos ellos tengan movimientos y golpes bastante propios y exclusivos. De acuerdo, es cierto que existen movimientos comunes, pero ¿qué esperas cuando se trata de 50 personajes? El hecho de que puedas diferenciar a cada uno de ellos por



(Mal encajado) *WWF* se pone bastante siniestro en el modo Coffin Match: pégales hasta dejarlos amoratados, mételos en un ataúd y cierra la tapa







¡Malnacido! Cuando tengas a tu oponente justo donde tú querías (izquierda), asegúrate de que le propinas unas buenas bofetadas



CÓMO

LUCHAR COMO UN LUNÁTICO



La lucha libre no está compuesta tan sólo de bofetadas y agarrones de los tobillos. *WWF Smackdown 2* te proporciona la oportunidad de llevar la lucha libre hasta los mayores extremos de la violencia de los dibujos animados. ¿Ves esa mesa? Puedes rompérsela en la cabeza a tu oponente, o puedes lanzar al pobre infeliz encima de ella (como se puede ver), ponerte a horcajadas sobre él e iniciar un movimiento de estrangulación.



La escalera de mano es un elemento completamente nuevo que aparece en *Smackdown 2*, y a pesar de su tamaño, como arma contundente es bastante eficaz. Sin embargo, el uso más efectivo de la escalera de mano es como plataforma de lanzamiento desde la que tirarse.



Por último, el modo Hell In A Cell incluye esta enorme jaula. Puedes arrancar trozos de la valla metálica para utilizarlos como armas o como escudos. También puedes escapar de la jaula, trepar hasta el techo por el exterior y una vez allí, empezar a patear como haría King Kong después de un afeitado.

una semana entre las nalgas de Hulk Hogan»

sus tipos de movimiento principales es todo un logro.

También dispones de modos de juego nuevos. Hay peleas mucho antes de llegar al cuadrilátero: en restaurantes, vestuarios, duchas, incluso en los despachos. Y una vez subes al cuadrilátero, de ti depende el lugar del combate. Si lo prefieres, puedes escoger la gran y aplastante lucha del Hell in a Cell (Infierno en la celda), dentro de una jaula de malla metálica. Una vez hayas escapado de allí, puedes seguir luchando encima de ella hasta enviar a tu oponente de vuelta a su jaula, a poder ser hecho un guiñapo. También puedes participar en el Table Match, donde utilizas a tu oponente para romper una mesa, o en el nuevo y estupendo modo de juego Ladder Match, en el que los luchadores utilizan escaleras de mano como enormes mazas o como plataformas de lanzamiento para tirarse sobre sus adversarios. ¿Y qué te parece el Coffin Match, en el que puedes blandir a los luchadores inconscientes como cachiporras improvisadas antes de meterlos en un ataúd? ¡Algo encantador!

La velocidad del juego ha aumentado considerablemente, y los personajes responden con mayor rapidez a la presión sobre los botones. Ahora es mucho más fácil lanzarse desde una de las esquinas del cuadrilátero, o desde lo alto de una escalera, y además existe un repertorio mucho mayor de trabajo en equipo y de descarados movimientos de dos contra uno, como el lanzarse en bomba o el espectacular Salto de la Muerte de los Hermanos Dudley. ¿Hace falta que te expliquemos en qué consiste?

¿Todavía te parece poco? ¿Qué opinas de disponer de todas esas opciones de personalización? El modo Create-A-Wrestler (Crea un luchador), quizás el elemento menos desarrollado del original, también aparece en esta versión, y ha mejorado mucho. Esta vez, incluso puedes programar tus propios insultos para provocar al contrario, con lo que lograrás un auténtico espectáculo en mitad del combate. Puedes crear al perfecto *manager* gritón con todo un equipo de escogidas superestrellas de la lucha libre o de perfectos desconocidos caseros. Por último, a cualquiera que le guste organizar programaciones de televisión puede montar su propia cadena millonaria de televisión por cable.

Y aún hay más. Para todos aquellos jugadores que buscan algo más que una diversión rápida (aunque la lista que hemos dado no es que carezca precisamente de elementos de desarrollo del juego) puede jugar el épico Career Mode (modo Evolución), repleto de los altibajos que tienen lugar en la vida real en la WWF. También dispones del inevitable modo multijugador, que será el momento culminante para muchos, en el que cuatro jugadores pueden llevar a cabo todos los comportamientos antisociales antes mencionados.

Los gráficos son quizás el único punto en el que *Smackdown* no logra superar a su predecesor. No hay nada malo en ellos: son una animación excelente, ágiles y representan muy bien a los luchadores. Lo único que ocurre es que no son mejores que los del original, a pesar del aumento del uso de las secuencias de vídeo. Sorprendentemente, el sonido rebaja la



Sal del cuadrilátero. Si estáis aburridos de enfrentaros dos contra dos, salid del cuadrilátero y montad una «fiesta» por ahí fuera



¿Ése eras tú? A veces tendrás que poner la cabeza en los sitios más insólitos para llegar a ser el rey del cuadrilátero

«Un juego espectacular por derecho propio»

calidad general de forma notable: el bullicio general ahoga cualquier sonido excepto los gruñidos más fuertes de los luchadores y los gritos más salvajes de la multitud.

En resumen, *Smackdown* es un juego excelente y espectacular por derecho propio, y una secuela de gran calidad. En términos de capacidad de adicción, pocos juegos se le acercan, e inaugura una nueva categoría por lo que respecta a las opciones de juego. Pero incluso si se le quitan la mitad de los modos y los elementos para personalizar, sigue siendo el mejor juego de lucha libre que existe.

Para aquellos que sean veteranos ya conversos, este juego es maná aceitado caído del cielo de la lucha libre. Para aquellos que sean vírgenes en este tipo de diversión, es hora de que se pongan el traje de lycra y entren en el cuadrilátero. ■



¿Eso es legal? Aunque en algunas ocasiones parezca que tu luchador está más interesado en obtener un placer físico que en vencer el combate, no te preocupes, no es así

CÓMO...
PERSONALIZAR TUS PROVOCACIONES



Evidentemente, provocar a tus oponentes para que intenten partirte la cara es la clave para ganar en la lucha libre. Ahora, y por primera vez, no estás obligado a utilizar tan sólo una serie fija de insultos y escarnios.



En primer lugar, tienes que entrar en el *taunt-creator* y estudiar la lista de los insultos, mofas, befas y provocaciones ya existentes. Fíjate en que la animación de las provocaciones está separada por etapas y dividida entre la parte superior e inferior de un luchador.



Del mismo modo que puedes combinar diversas melodías en *Music*, puedes crear toda una nueva provocación insultante. Si lo haces correctamente, tu luchador no parecerá sufrir una profunda experiencia mística, como le ocurrió al nuestro.

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

WWF SMACKDOWN (PSMAG 41 8/10)
Aún está muchos años por delante de cualquier otro juego de lucha libre... excepto de la secuela, por supuesto.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Gran animación de luchadores muy realistas **9**
■ JUGABILIDAD:	Más jugabilidad de la que puedas aguantar **10**
■ ADICTIVIDAD:	Un juego increíblemente completo **10**

■ CONCLUSIÓN:
Es algo más que el mejor juego de lucha libre que jamás haya existido. La secuela de *Smackdown* va un poco más allá: a las filas de los mejores juegos de Playstation.



¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)



Recorta por aquí

Diez lotes compuestos por dos juegazos de la edición Platinum: *Crash Team Racing* y *Spyro the Dragon 2*



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

30% DE DESCUENTO + CAMISETA *DE PLAYSTATION MAGAZINE* SI TE SUSCRIBES



• Ganadores de un lote de *Final Fantasy VIII* + *Cool Boarders 3*:

- **Javier Altamira Hernández** Sitges (Barcelona)
- **Olga Eizaguirre Pedriño** Pineda de Mar (Barcelona)
- **Miguel Sánchez de Santiago** Madrid
- **Oriol Mas González** Barcelona
- **Mercè Elias Pujol** Sant Celoni (Barcelona)
- **Mario Hernández Hernández** La Fuente de San Esteban (Salamanca)
- **Sergio Rivero Jiménez** Sanchidrian (Ávila)
- **Paul Urkijo Alijo** Vitoria (Álava)
- **Javier Caldu Fogued** Castelldefels (Barcelona)
- **Benito Fernández Romero** Las Mesas (Cuenca)

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY». ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

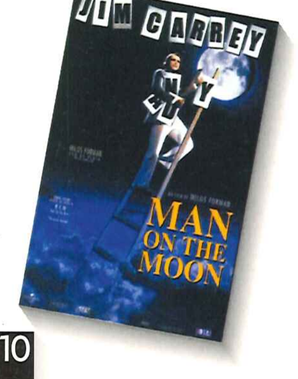
MAN ON THE MOON

Dirige: Milos Forman
Interpreta: Jim Carrey, Danny DeVito y Courtney Love

Tras su brillante incursión en el cine dramático con *El Show de Truman*, Jim Carrey vuelve a demostrar su innegable talla como actor todoterreno. *Man on The Moon* evidencia, una vez más, que este tipejo de mueca exagerada es mucho más que un cómico físico, encasillado en papeles de poca monta (léase *Ace Ventura, detective de animales* o *Dos tontos muy tontos*). Y es que esta película es una de las obras más sorprendentes, tiernas y conmovedoras del director checo Milos Forman (*Hair, Amadeus* y *El escándalo de Larry Flint*, entre otras).
En ella, Carrey da vida al maravilloso cómico Andy Kauffman, uno de los humoristas más brillantes y revolucionarios de la cultura yanqui. Tras pasear su particular sentido del humor a través de pequeñas salas, donde creó su patético personaje del Extranjero, Kauffman dio el salto a la fama en el *Saturday Night Live* y la serie de televisión *Taxi*. Pero sus ganas de provocar al personal le llevaron a autoproclamarse campeón del mundo de *wrestling* femenino o a desdoblarse en diversos *alter egos*. Su representante (Danny DeVito), su amigo (Paul Galmati) y su novia (Courtney Love) serán testigos estrella de la fulgurante carrera de este humorista genial, cuya vida terminó a los 35 por culpa de un cáncer. Una película maravillosa en la que se cuenta la vida de un cómico genial, muchas veces incomprendido por el público americano.

VEREDICTO: **Sorprendente, tierna, divertida y, sobre todo, emocionante. Uno de los films más brillantes del director Milos Forman, así como una demostración espectacular del talento del actor Jim Carrey.**

8/10



EL PEZ GORDO

Dirige: John Swanbeck
Interpreta: Kevin Spacey, Danny DeVito, Peter Facinelli

Una obra de teatro, una suite de un hotel, 3 grandes actores, y 16 días de rodaje. Eso es todo lo que se necesitó para sacar adelante el proyecto de *El pez gordo*, un film producido por el actor Kevin Spacey y realizado por el director de teatro John Swanbeck. Una película que retrata a tres personajes, que parecen reflejar la historia de un mismo hombre en tres momentos distintos de su vida. El guión es fantástico y nos rebela las complejas relaciones entre estos señores, que entregan sus vidas al duro trabajo de comercial.
Larry (Kevin Spacey), Phil (Danny DeVito) y Bob (Peter Facinelli) son tres vendedores que esperan la llegada de un importante cliente potencial a una fiesta celebrada en un hotel, durante una convención. La sinceridad exagerada de Larry pone nervioso al joven Bob, mientras el curtido Phil intenta apaciguar los ánimos. Los tres hombres vivirán momentos intensos durante la espera, debido a la gran incertidumbre sobre si aparecerá *El pez gordo*. Sin embargo, lo que va a ocurrirles desbordará por completo sus previsiones. Una película llena de sentido del humor, que retrata con maestría las diferentes emociones y sentimientos de tres hombres enfrentados a una situación que está fuera de su control.

VEREDICTO: **Si no fuera por el abuso de la moralina barata, y el ritmo exageradamente lento de algunas secuencias, *El pez gordo* sería una película perfecta. El guión es genial, y los personajes, brillantes.**

8/10



BATS (MURCIÉLAGOS)

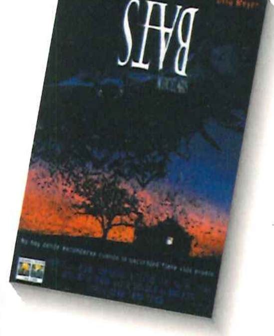
Dirige: Louis Morneau
Interpreta: Lou Diamond Phillips, Dina Meyer, Leon y Carlos Jacott

La era dorada del cine de terror de serie B pasó a mejor vida. Sin embargo, de vez en cuando, los estudios de Hollywood nos sorprenden con alguna película barata de bichos y sustos. Éste es el caso de *Bats* (*Murciélagos*), un film creado al viejo estilo, con actores secundarios de películas conocidas, y un guión de talla pequeña. En él, se hace un entretenido refrito de algunos clásicos, como *Los pájaros* o *Cuando ruge la marabunta*. Sin embargo, el resultado es bastante pobre. Todo ocurre de forma harto previsible y al final sobreviven los mismos de siempre.
Aunque en este tipo de películas no importa demasiado la calidad del producto, ya lo que prima es divertir al espectador. Y en este sentido, *Bats* consigue más o menos lo que se propone.
Nos encontramos en un tranquilo pueblo rural de Texas. La apacible vida de sus habitantes se ve interrumpida cuando el lugar es invadido por una bandada de murciélagos mutantes. La zoóloga de turno (Dina Meyer) y el *sheriff* del pueblo (Lou Diamond Phillips) deben afrontar la misión de acabar con la plaga de estos animales, poniendo en riesgo sus vidas. La película supone el regreso del olvidado Diamond Phillips, protagonista de la exitosa *La Bamba*; y la recuperación de Dina Meyer, secundaria en *Starship Troopers*. Ambos deben enfrentarse a un montón de murciélagos generados mediante ordenador. Y es que en toda la película sólo se han utilizado dos murciélagos de verdad. El resto han sido clonados y ampliados digitalmente, para crear un mayor impacto de las imágenes. Por desgracia, el resultado no es muy brillante, aunque consigue dar el pego en los primeros planos.

VEREDICTO: **Otra película de aventuras, bichos y héroes de serie B, ideal para pasar una tarde aburrida de domingo. Efectos digitales de *Todo a cien* y un guión de medio pelo.**



6/10

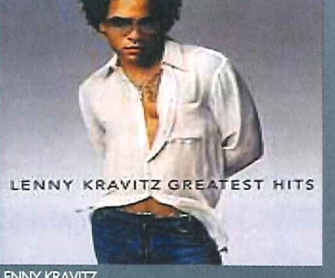


NOVEDADES MUSICALES



NINE INCH NAILS
Fragile
Detrás del ruido «farandoluso» de la publicidad nauseabunda de Spice Girls, Britney Spears o Back Street Boys, se esconde otra clase de ruido muy diferente. En algún lugar discreto de las estanterías de las «ultramacrotiendas» de discos que pueblan nuestra geografía, lejos de las grandes luces y los coloridos carteles, reposan un montón de CD que pasan inadvertidos para el gran público. Nos referimos a los firmados por bandas como Cradle of Filth, Placebo o Nine Inch Nails. Éste último no sólo es uno de los grupos más subversivos, machacones y originales de los últimos años, sino que su música aparece en multitud de películas y anuncios de televisión. El secreto de su modesto éxito es un sonido sin parangón en la historia del rock. El vocalista tan pronto nos susurra a los oídos, como grita enloquecido. La guitarra se desgarra con las distorsiones, y al poco se transforma en un remanso de paz. El bajo no vacila en cambiar de ritmo una y otra vez, o nos machaca con el mismo hasta la extenuación. Y la percusión es tan diferente en cada canción, que parece que este grupo reinvente su música con cada tema. Aunque lo mejor es que todo esto que parece tan extraño, suena en el disco a las mil maravillas. Todo club de música *indie*, *hard-core* o rock alternativo debería tener al menos un CD de Nine Inch Nails. En *Fragile*, su nuevo álbum, esta banda vuelve a salvarnos de la mediocridad que venden los medios y nos presenta unos cuantos temas cañeros de verdad. Aunque también hay alguno que otro ideal para dormir la siesta...

VEREDICTO: **Aunque lo parece, no es Marilyn Manson, ni Cradle, ni nada de eso. En realidad, Nine Inch Nails es más original que éstos: sonidos opuestos que se combinan con estilo. Ritmos machacones, ruidos atractivos y algún que otro susurro. No es su mejor disco, pero nos gusta.** 7/10

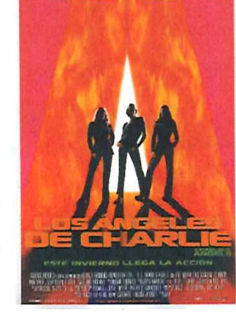


LENNY KRAVITZ
Greatest Hits
Lenny Kravitz es uno de los autores contemporáneos más prolíficos del panorama musical internacional. Músico, cantante, productor y artista, este tío es capaz de editar discos para otra gente, al mismo tiempo que da una gira y prepara su siguiente álbum. Autor de brillantes himnos como el legendario *Rock&Roll is Death* o el más reciente *Fly Away*, es tachado por la crítica de vulgar imitador del genial Jimmy Hendrix, simple oportunista u «hombre-*barbie*». Aunque nada de todo eso parece que le importe demasiado. Su música sigue una línea muy definida que recrea el rock más auténtico de los setenta con algunos —los menos— sonidos nuevos. Apenas han pasado un par de años desde la aparición de *5*, pero el genio de marfil ha vuelto a la carga. ¿Canciones nuevas? Bueno, sólo una, *Again*. El resto forma un brillante recopilatorio, que recorre la carrera musical de uno de los pocos músicos modernos que todavía reivindica el rock'n'roll. No en vano, siempre anuncia en sus entrevistas que jamás morirá este estilo musical. En *Greatest Hits*, Lenny nos presenta quince temas clásicos de su discografía, en los que además de sus típicos *riffs* de guitarra, podemos escuchar baladas increíbles como *I belong to you*. Una joya, vamos.

VEREDICTO: **Vibrante, cañero y auténtico. Algunos críticos le tachan de «rockero de pega», pero al margen de sus pintas de macarra *cutre-trasnochado* y declaraciones insustanciales, Lenny Kravitz es un músico brillante.** 9/10

NOVEDADES EN CINE

LOS ANGELES DE CHARLIE



Dirige: Joseph McGinty Nichol
Interpreta: Cameron Diaz, Drew Barrymore, Lucy Liu, Bill Murray, Tim Curry, Sam Rockwell y Kelly Lynch

La Navidad suele ser la época propicia para estrenar los *films* más comerciales de todo el año. Por eso, durante estos días, han aparecido en las salas de cine las típicas comedias de medio pelo (*Scary Movie, Besos para todos, Persiguiendo a Betty*, etc.), la habitual cinta de Disney (*Dinosaurio*), un cuento navideño (*El Grinch*) y, claro está, algunas películas de acción para todos los públicos. En este sentido, uno de los estrenos de mayor éxito ha sido *Los Ángeles de Charlie*.
Y no es que este *film* sea precisamente una obra llena de creatividad, o una maravillosa lección de buen cine. Más bien, todo lo contrario. En realidad, es una cinta con «mucho ruido y pocas nueces». Una de esas películas sin argumento, cuyo guión adornaría perfectamente los cajones polvorientos y olvidados de todo los estudios más cutres de Hollywood. Y de hecho lo haría, si no hubiera sido porque Drew Barrymore (la que fuera niña de *E.T.*) se empeñó en llevar adelante el proyecto, a costa de derrochar en él miles de millones de pesetas (92 millones de dólares, exactamente).
Por fortuna, el resultado final no es tan malo. *Los Ángeles de Charlie* se sustenta gracias a deslumbrantes efectos visuales y a una colección de escenas de acción muy bien planteadas. Hay persecuciones a toda velocidad, peleas acrobáticas al estilo *Matrix*, una escena plagiada de *Misión Imposible*, e incluso secuencias con estética de videoclip pijo (lo que nos recuerda sospechosamente a la infame serie televisiva *Los vigilantes de la playa*). No en vano, Joseph McGinty —el director— se formó realizando vídeos musicales. Si a todo esto unimos un sentido del humor adecuado y el protagonismo de un trío de chicas de buen ver (Diaz, Liu y Barrymore), tenemos un producto listo para vender a las masas. Eso por no hablar del hecho de que *Los Ángeles de Charlie* está basada en una exitosa serie de televisión de los años setenta.
En fin, no hace falta que te contemos mucho más. Deberías ir a verla, si no lo has hecho ya. Aunque sólo sea para ver como se puede hacer una película de acción cuasi decente, plagiando a todo el mundo con algo de acierto. A pesar de todo, nos gusta.

VEREDICTO: **Un montón de ideas plagiadas de otros *films*, y un guión infame, que cuenta una historieta absurda. Aun así, las numerosas escenas de acción y los divertidos *gags* son merecedores de un...**

7/ 10

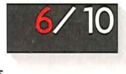
EL GRINCH



Dirige: Ron Howard
Interpreta: Jim Carrey, Jeffrey Tambor, Christine Baranski y Molly Shannon

¡Atención, niños y niñas! El Grinch está en la ciudad. Tened cuidado con quien habláis y desconfiad de los extraños que ofrecen regalos o caramelos. Ese ser no tiene corazón, y por eso detesta estas fiestas. Es el Grinch, queridos niños. ¿No le conocéis? ¿No? Pues dejadnos que os hablemos de él.
El Grinch es un bicho feo, peludo y cascarrabias, que vive en una cueva en las montañas con su perro Max (nada que ver con el entrañable personaje de la extinta revista de PlayStation). Cuando llegan las fiestas navideñas, este ser horrible observa como los Who, habitantes de Whoville preparan festejos con gran alegría. Sin embargo, él odia la alegría de los Who, detesta las luces y no soporta el alborozo. Por eso, este año, el Grinch ha decidido visitar a sus vecinos para llevarles una nueva versión de la Navidad.
El Grinch está basada en uno de los cuentos populares más famosos del autor infantil Theodor S. Geisel. Con más de 250 millones de libros vendidos por todo el mundo, este popular escritor siempre se había negado a que sus obras fueran llevadas al cine. Sin embargo, tras su muerte en 1991, su esposa accedió a vender los derechos de *Cómo el Grinch robó la Navidad*, y el productor B. Grazer decidió poner en marcha el proyecto de *El Grinch*. Al poco tiempo, Jim Carrey (*La máscara, El Show de Truman, Yo, yo mismo e Irene*...) hizo saber su interés por rodar la película, y enseguida llegaron a un acuerdo.
La cinta cuenta con unos efectos visuales fantásticos, y una estética de cuento de hadas genial. Sin embargo, el guión no es especialmente brillante, y los silencios en los que se supone que debe reír el espectador resultan muy incómodos. El motivo es que *El Grinch* no tiene ni pizca de gracia. De hecho, es sosa y aburrida. Una lástima.

VEREDICTO: **Apta para todos lo públicos, pero aburrida para la gran mayoría. Una película que no hace honor a lo que debe ser un bonito cuento navideño. Esperemos que la próxima vez, sus creadores tomen buenos apuntes de *Pesadilla antes de Navidad*, de Tim Burton.**



LO QUE LA VERDAD ESCONDE



Dirige: Robert Zemeckis
Interpreta: Michelle Pfeiffer, Harrison Ford, Diana Scarwid y Joe Morton

Como dice Chiquito de la Calzada, «una mala tarde la tiene cualquiera». Y no le falta razón. Hace unos cuantos meses, Steven Spielberg tuvo una idea para hacer una película de terror. Agarró el teléfono, llamó al guionista Clark Gregg, y le pidió que plasmara su idea sobre el papel. Éste habló con su fiel amigo Robert Zemeckis (director de *Regreso al futuro* y *Forrest Gump*), quien decidió hacerse cargo de la producción. Al poco tiempo, ya contaban para los papeles protagonistas con Harrison Ford y Michelle Pfeiffer. Con tantas estrellas, se podría esperar que la película resultante fuera, cuando menos, interesante. Sin embargo, *Lo que la verdad esconde* es poco más que una historia aburrida. El guión está más deshilachado que un saco viejo, y la dirección cuenta con serias dificultades para mantener el pulso narrativo.
La película cuenta la historia de un matrimonio bien avenido, que vive en una suntuosa mansión de Vermont. Él es Norman Spencer (Harrison Ford), un reputado biólogo que trabaja en un importante proyecto de investigación. Ella es Claire (Michelle Pfeiffer), una sencilla ama de casa que dejó su carrera musical para entregarse por completo a la idílica existencia de esposa mantenida. La única hija de la pareja acaba de marcharse a la universidad, de manera que Norman y Claire están a punto de afrontar una nueva vida matrimonial. Pero este precioso cuadro va a romperse por la mitad. Hace un año, Norman engañó a su esposa con una jovencita que ahora se encuentra en paradero desconocido. Muy pronto, Claire descubrirá esta historia de una forma terrorífica.
Espíritus, duchas frías, y una historia «psicodramática». Un film a caballo entre los dramones de sobremesa de Antena 3, las secuelas infumables de *Psicosis* (dirigidas por Anthony Perkins), y la visión del más allá de *El sexto sentido*. Eso sí, adornado de manera empalagosa para el «lucimiento» de las estrellas de turno, con un resultado que roza el ridículo. Con todo esto, no es de extrañar que incluso *The Haunting* sea más entretenida.

VEREDICTO: **Dos horas abominables de aburrimiento mortal. Hay algunos sustos y pequeños momentos de tensión, pero por lo demás te pasarás toda la película mirando al reloj.**



NOVEDADES EN DVD

CHICKEN RUN

Dirige: Peter Lord y Nick Park

La granja que regentan la malvada señora Tweedy y su marido se parece mucho a un campo de concentración. Hay vigilancia nocturna, alambradas, e incluso trabajos forzados. Todo lo que sea necesario para que la producción de huevos aumente. Sin embargo, las pobres gallinas ya no pueden más. Pasan su vida poniendo sin parar, y cuando se hacen mayores son cocinadas a la pepitoria. Por eso, la joven pollita Ginger quiere liberar a sus compañeras a toda costa. Pero sus planes de fuga siempre terminan mal. Un día, llega a la granja Rocky, un gallo de circo americano que afirma saber volar. Rocky les animará a llevar a cabo un plan diferente: se escaparán de esa granja volando. Ahora bien, ¿será capaz nuestro pollo de enseñar a volar a una pandilla de gallinas cluecas y regordetas? La respuesta a esta pregunta la encontrarás en *Chicken Run. Evasión en la Granja*.
Una película divertida y original, interpretada por muñecos de plastilina, que recuerda en clave de humor a clásicos como *La gran evasión* o *Traidor en el infierno*. Los creadores del film son Peter Lord y Nick Park, unos auténticos artesanos de la animación que revolucionaron por completo el mundo del cine con la plastilina y el látex en los cortos *Las increíbles aventuras de Wallace y Grommit*. Ahora han llevado a cabo su primer largo, y el resultado es estupendo, aunque se echan de menos unos cuantos chistes más y el ritmo en ocasiones no es adecuado. Pero te reirás con los ratones Nick y Fetcher, doblados por el dúo de cómicos Gomaespuma.

VEREDICTO: **Gallinas cluecas de plastilina que aprenden a volar para escapar de una granja. La idea es muy original, pero se echa en falta más chispa, gracia, risas. Aunque sólo sea por ver lo que se puede hacer con una cámara, un poco de plastilina e imaginación, merece la pena.**



STUART LITTLE

Dirige: Rob Minkoff
Interpreta: Geena Davis, Hugh Laurie y Jonathan Lipnicki

El señor y la señora Little (Hugh Laurie y Geena Davis) quieren darle al pequeño George un hermanito con el que pueda jugar. De modo que acuden a un orfanato con la intención de adoptar a un precioso querubín. Pero una vez allí, terminan cautivados por Stuart (Emilio Aragón, en el doblaje al castellano), un ratón diminuto, de labia fácil y cara de buen chico. Al volver a casa, el pobre George se siente defraudado, y el gato Snowbell se revuelve de celos.
Así, mientras Stuart trata de conquistar el corazón de George, Snowbell decide hablar con su amigo, el gato callejero Smookey, para que se deshaga del roedor.
Una película que muestra los grandes avances que se están produciendo en el terreno de la animación por ordenador. Si bien todos los gatos que aparecen son reales (se emplearon 23 felinos amaestrados para interpretar a los enemigos del ratón), Stuart y los otros roedores están hechos por ordenador. Se crearon un total de 300.000 pelos para darle volumen y movilidad a la cabeza de Stuart, dando como resultado un ratón que se mueve, gesticula, ríe y habla como una persona. Además, la imagen del pequeño ratón está perfectamente integrada en cada fotograma. Simplemente alucinante. Aunque no todo en *Stuart Little* es tan brillante. El guión es algo flojo. Escrito por M. Night Shyamalan (director de *El sexto sentido*) y Gregory J. Brooker, es una adaptación de un cuento tradicional americano de E.B. White. La historia es muy tierna y emotiva. Sin embargo, desde el principio, se da por sentado que ir al orfanato y adoptar a un ratón es normal. No existe un tiempo para que el espectador se acostumbre- Aun así, los sentimientos de los personajes (celos, lealtad, soledad, envidia.) son retratados con gran maestría por el director Rob Minkoff (*El gran león*). Con todo, se podía esperar más.

VEREDICTO: **Una película bien realizada que cuenta una historia la mar de sencilla. El guión es algo predecible y tosco, pero la cinta es bastante entretenida (sobre todo para los más pequeños de la casa).**



¿EL SHOCK2 RACING WHEEL NO CONSIGUIÓ CONVENCERTE DEL TODO? A VER SI EL 360 MODENA TIENE ALGO MÁS DE SUERTE, AUNQUE SE LE PARECE TANTO...

Producto: ThrustMaster 360 Modena
Fabricante: ThrustMaster
Distribuidor: Guillemot
Precio: 10.990 ptas

THRUSTMASTER 360 MODENA



No es casualidad que mencionemos el Shock2 Racing Wheel, ni mucho menos. El 360 Modena es una versión actualizada del Shock2, el primer volante con licencia de Ferrari para PlayStation, analizado en el número 37 de *PSMag.* Y de hecho, casi podría decirse que los dos son el mismo volante, porque tendrás que tener los dos juntos, uno al lado del otro, para advertir las diferencias entre ambos. ¡Ofrecen exactamente lo mismo!

El atractivo principal del 360 Modena es que se trata de una reproducción bastante fiel del volante del coche que le da nombre, el Ferrari 360 Modena F1. Pero atención, porque decimos que la reproducción es *bastante fiel,* no *exacta.* El auténtico volante del 360 Modena es más grande, y la dirección es mucho más blanda y cómoda que la del periférico que lleva su nombre. El cambio secuencial de marchas del periférico, mediante palancas detrás del volante, es igual que el del coche real, pero sólo si el coche real tiene ese cambio de marchas. A ver, que te lo explicamos: la última joya de Ferrari, el 360 Modena F1, se ha fabricado en serie con dos tipos de cambio distintos. Uno es el secuencial, electrónico y de seis relaciones, con palancas tipo F1 tras el volante; y el otro, un cambio manual mecánico, con la palanca de toda la vida. Así, el comprador elige el vehículo con el cambio de marchas que más le guste (el cambio secuencial ofrece mejor aceleración y tracción, pero el manual es más divertido).

Y, si el volante es «casi igual» que el del coche de verdad, los pedales también son «casi iguales». El nuevo 360 Modena no tiene embrague, y su aceleración es electrónica. La caja de cambios secuencial es inteligente, y por sí sola es capaz de cortar la aceleración, embragar y desembragar, aplicar el control de tracción automáticamente, etc. O sea: igual que en los juegos, cuando aceleras a tope sin necesidad de soltar gas para cambiar de marcha.

En definitiva, jugar con este periférico en tu casa, conduciendo un F360 Modena, sería casi como conducir el vehículo real. Lamentablemente, eso nunca pasará, porque el juego con el que más nos gustaría probar este periférico es *Ferrari 360,* para PS2, y... ha sido recientemente cancelado por problemas durante su programación. ¿Qué sentido tendría conducir con un volante Ferrari coches que no son Ferrari? Una auténtica lástima.

De todas formas, el 360 Modena no ofrece nada que no tuviera el Shock2: cambio con palancas tipo F1, dos botones analógicos y programables debajo de esas palancas, vibración sin necesidad de pilas, compatibilidad con PS1 y PS2... Los pedales de éste son algo más bonitos y resistentes, y los materiales del volante tienen un mejor tacto, pero ya está. El giro continúa siendo demasiado duro, el aro del volante es muy pequeño, y el sistema de sujeción de la base requiere «atornillar» el periférico a una superficie sólida para que no se mueva (no basta con poner el aparato encima de una mesa). Prácticamente idéntico al Shock2, que obtuvo justamente la misma puntuación en *PSMag37.*





Es el Shock2 con materiales algo más resistentes y agradables al tacto, nada más. Demasiado duro, algo incómodo, pequeño y excesivamente sensible por defecto en todos los juegos (tendrás que configurarlo en los menús de opciones para aumentar el ángulo de giro). Donde estén una palanca de cambios clásica y un freno de mano...

7 SOBRE **10**

PS Mag ANTERIORES

33



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)

34



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)

35



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)

36



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (vídeo)

39



CD 39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

40



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo

41



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, vídeos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia

42



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, vídeos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing

43



CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, vídeos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Teleñecos RaceManía, Spider-Man y Star Ixiom

44



CD 44: Tony Hawk's Pro Skater 2, Euro 2000, Teleñecos RaceManía, World Championship Snooker, Star Ixiom (demos jugables). Además vídeos de A Sangre Fría, Marranos en Guerra, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber y Vampire Hunter D

45



CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (demos jugables). Además vídeos de Destruction Derby Raw, Ronaldo V-Football, A Sangre Fría, Tombi 2 y MoHo

46



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasión!, Silent Bomber, MoHo, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE

47



CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Infestation

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P. . . . .

Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐
25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐
36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

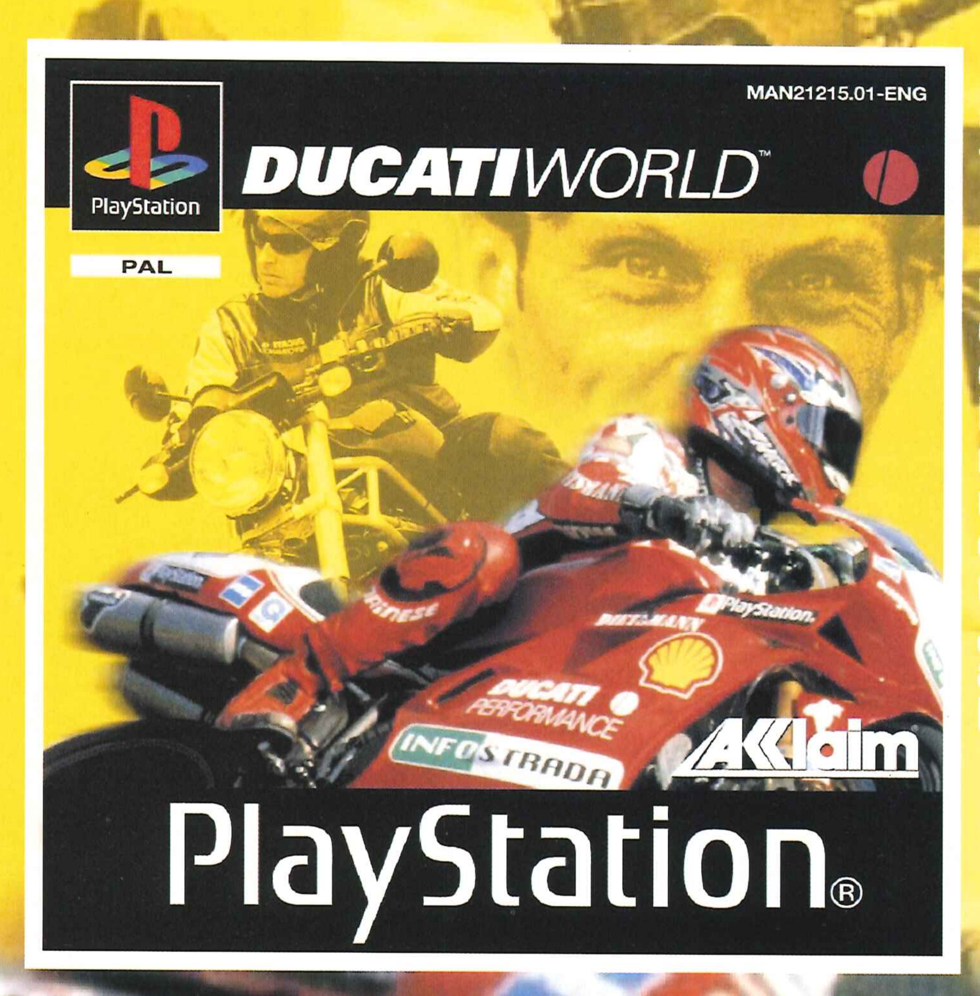
N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:

CONCURSO

DUCATI



Si te gusta la velocidad, tienes suerte. Y si te gustan las motos, te ha tocado la lotería. Con *Ducati World* podrás correr con todas las Ducati: desde la Cucciolo, que nació en los años cincuenta y que era poco más que una bicicleta con motor, hasta la flamante M900E. Gran cilindrada y ruidosos motores que rugen al ritmo que marca tu muñeca para el equivalente sobre dos ruedas de un Maseratti o un Lamborghini. ¿Qué más quieres? Pues te damos aún más. Sigue leyendo.

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Ducati Life*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.





La pregunta

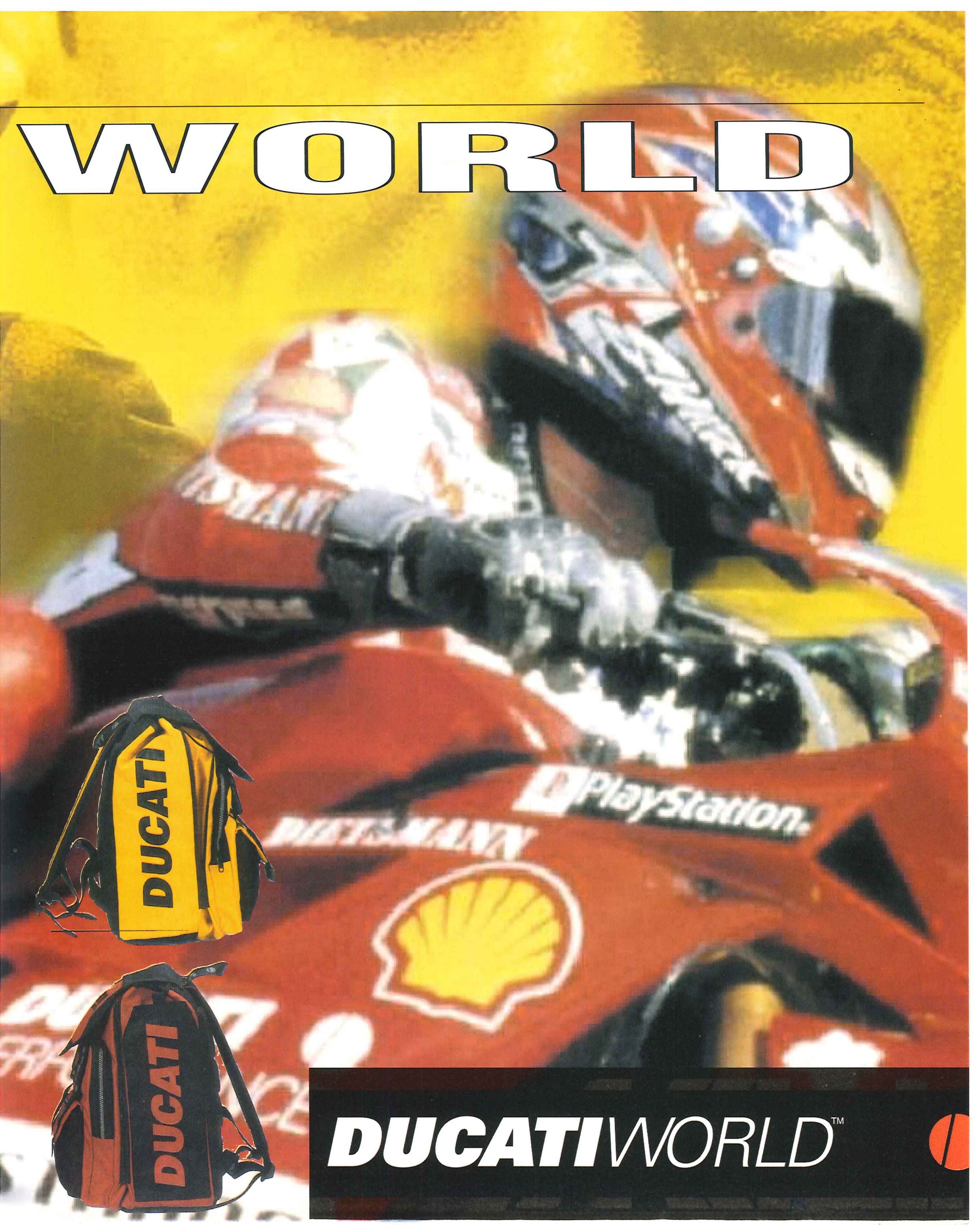
¿De qué país es originaria la marca Ducati?

1. Japón
2. Francia
3. Italia

El premio

Un lote de juego + mochila para los 10 primeros y un lote de juego + cartera para cada uno de los 20 finalistas




WORLD
PlayStation
DUCATI
DUCATI
DUCATIWORLD™

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 SERÍA PERFECTO DE NO SER POR UN ÚNICO PROBLEMA: ES MÁS DIFÍCIL QUE METER UN ELEFANTE EN UN 600. PERO ESTÁS DE SUERTE, PSMag LLEGA SIEMPRE A PUNTO PARA ENGRASARTE LOS EJES Y SUAVIZAR ESOS ATERRIZAJES SALVAJES

Tony Hawk's Pro Skater 2

A menos que se explicite lo contrario, todas las indicaciones empiezan desde el punto de partida. Cuando mencionemos una acrobacia a modo de ejemplo, ésta incluye la rotación (un *judo* es un *judo* con toda la rotación posible). Una *grindada* combo incluye *grindar* (deslizarse sobre los ejes o los bordes de la tabla), saltar, hacer una pirueta y aterrizar con una *grindada*. Vamos a ello

EL HANGAR: MULLET FALLS

1) EL *HALF-PIPE*



Un medio tubo donde ejecutar montones de acrobacias corrientes. No toques nada y aparecerás aquí automáticamente. Saltando una y otra vez desde ambos extremos del *half-pipe* cosecharás una buena puntuación. Ve a por grandes aéreos, rota tanto como puedas y márcate acrobacias varias y variadas para conseguir el máximo de puntos.

2) EL *HALF-PIPE* SECRETO



Al final del primer *half-pipe* hay una pared con un ventilador. Si *grindas* sobre la hélice romperás la pared y pasarás al túnel que hay al otro lado. Aquí encontrarás otro *half-pipe* y unos puntos extra esparcidos por el aire que podrás recoger a modo de bonus.

3) LA GRAN *GRINDADA*



En el parque, pasarás por dos cuartos de tubo (*quarter-pipe*). Date la vuelta y lánzate por el más cercano a la pared del final, *grinda* y haz combos por la barandilla de arriba hasta saltar el hueco con una pirueta. Déjate caer por el final, rompe el vidrio, aterriza *grindando* y haciendo combos y alarga la rotación tanto como puedas sin caerte. Un sinfín de puntos.

4) DESCENSO DE BARANDILLA



Enfrente del punto de partida hay un muro con una pancarta y unas barras superior e inferior en las que *grindar*. *Grinda* en el cuarto de tubo (alejándote de la pared del final), pasa a la barra inferior, vuelve de nuevo al cuarto de tubo y continua haciendo combos. Llévate los puntos a espuertas.

5) EL «MISIL DIRIGIDO POR BARANDILLA»



La base de la pared de cristal que separa el avión del helicóptero y la pequeña barandilla paralela que hay al lado son unas barras estupendas para *grindar*. Toma mucha carrerilla y *grinda* por la barandilla, salta manteniendo los combos (un *transfer*, para los amigos) hacia la base de la separación y haz combos hasta el final. Con la acrobacia adecuada puedas ganar hasta 10.000 puntos. Una ganga.

ESCUELA II: SUR DE CALIFORNIA

1) EL (CASI) *HALF-PIPE*



Prácticamente el único medio tubo decente que hay en todo el nivel, y eso que no es más que dos cuartos de tubo puestos uno enfrente de otro. Desde el punto de partida, dobla la primera esquina a la izquierda y lo verás allí mismo, entre la pared de la izquierda y la entrada que hay en el centro de la pared que tienes delante.

2) EL BALCÓN TRAMPOLÍN



Rodea por la izquierda el árbol que tienes delante y súbete a la barandilla del final. *Grinda* hasta la pared de la izquierda, patina en ella y haz un *boneless* (saltar cogiendo la parte delantera de la tabla, ↑↑⊗) justo cuando llegues al borde. Deberías aterrizar en una plataforma. Sal de ella con otro *boneless* y mantén una acrobacia tanto rato como puedas. Aterriza en la siguiente plataforma y conseguirás hasta 36.000 puntos más.

3) CUESTA ARRIBA





Para conseguir 15.000 puntos por un pequeño ascenso por una barandilla, avanza un poco a la derecha desde la salida. Pasa por una rampa de bajada que hay a la derecha y llegarás a otra con una barandilla en medio. Sube con una *grindada* combo desde la parte inferior e intenta meter unas tres o cuatro acrobacias antes de bajar de un salto.

4) SALTO AL VACÍO



En vez de aterrizar en la plataforma (véase El balcón trampolín), simplemente haz un *boneless* a la derecha, en dirección a la estructura con barandillas, y mantén un *judo* tanto como puedas. Aterriza correctamente y podrás ganar hasta 20.000 puntos. Aterriza perfectamente y podrás ganar aún más.

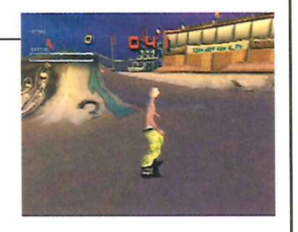
5) ¡EL GRAN *TRANSFER*!



Haz el salto al vacío (véase Salto al vacío) y sigue recto un rato hasta tomar la primera a la izquierda. En la pared que queda a tu izquierda hay dos cuartos de tubo. Toma la carrerilla suficiente, aborda el primer cuarto de tubo en el ángulo apropiado y vuela como un ave por el aire hasta aterrizar en el segundo. Si te marcas un *airwalk* por el camino, te darán hasta 20.000 puntos.

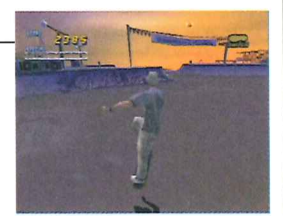
MARSELLA, FRANCIA

1) ¡ARRIBA!



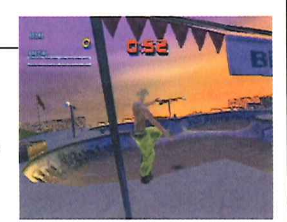
Gira 90° a la izquierda y baja por una rampa suave hasta el cuarto de tubo. Detente y da media vuelta. Delante de ti deberías ver una esquina donde acaban dos cuartos de tubo. En la pequeña rampa de la terminación hay un signo de interrogación y una flecha apuntando hacia arriba. Ejecuta la mejor acrobacia que puedas (un *judo* está bien). Si consigues aterrizar te darán 60.000 puntos.

2) *GRINDA* POR LA PANCARTA



Baja por la rampa de la izquierda hasta el cuarto de tubo (véase ¡Arriba!), pero esta vez salta el cuarto de tubo hacia la derecha y aguanta el salto apretando Ⓐ al despegar. Súbete al cartel y *grinda* por la barra superior. Haz tantos combos como puedas para hacerte con el máximo de puntos.

3) TRES HUEVOS



Si pasas por debajo de la pancarta (véase *Grinda* por la pancarta) llegarás a tres *bowls* contiguos. Éste es un lugar estupendo para practicar todo tu repertorio vertical ya que, aterrices donde aterrices, casi siempre estarás en disposición de volver a saltar, aun después de un aterrizaje poco ortodoxo.

4) AÉREOS EN CUARTOS DE TUBO



No te muevas lo más mínimo de tu posición inicial y automáticamente llegarás a una magnífica agrupación de cuartos de tubo. Aquí podrás tomar tanto impulso que tendrás tiempo hasta de ejecutar un McTwist con un *flip* de 360°.



5) LA GRAN *GRINDADA* EN CUARTOS DE TUBO



En el punto de partida, gírate 90° a la izquierda y baja por la rampa siguiendo la pared baja hasta el final. Gira y pasa al otro lado. Haz algunas acrobacias para ganar velocidad y súbete en el extremo de un cuarto de tubo. *Grinda* y haz combos por el borde de punta a punta de las curvas para ganar hasta 40.000 puntos. Pero no hagas combos al pasar por las esquinas si no quieres caerte del borde..

NY CITY – NUEVA YORK

1) *GRINDADA* POR EL MURO



Justo al empezar, puedes subirte con un *boneless* en el muro que tienes a la izquierda. *Grinda* y haz combos hasta el final. Salta el hueco de entrada al parque y continua tus combos y tus *grindadas* tanto rato como puedas por el resto del muro. Si consigues tomar la curva sin caerte puedes conseguir hasta 50.000 puntos con muy poco esfuerzo.

2) *GRINDADA* POR LAS VÍAS



Sigue la calzada por la derecha hasta que pases una estructura alta y cuadrada con huecos rectangulares verticales. Haz un cambio de sentido y verás que dentro de la estructura hay unas escaleras mecánicas. Súbelas y aparecerás en una estación elevada del metro de Nueva York. Haz otro cambio de sentido cuando estés arriba y ya puedes saltar y *grindar* por los raíles de la vía.

3) PARQUE DE *SKATE* SECRETO



Cuando llegues al final de los raíles del metro (véase *Grindada* por las vías), salta y llegarás a un parque secreto de *skate* donde puedes *grindar* por barandillas y bancos, ejecutar acrobacias mayores en un extenso cuarto de tubo y saltar por el final de una carretera en obras. Fantástico.

4) EL MURO



El mejor sitio para hacer acrobacias verticales de todo el nivel. Encontrarás el muro tomando la primera entrada al parque que tienes a tu izquierda. Sigue el camino hasta pasar por debajo de un puente a tu derecha y entrar en un patio con una estatua. Al otro lado de la estatua hay un muro. Ejecutar 720° y hasta 900° es relativamente fácil con el impulso que puedes llegar a tomar, pero ten cuidado porque no hay rampa ninguna que amortigüe tu caída.

5) LOS DOS *TRANSFERS*



Gírate en el punto de partida y métete en el parque por la entrada que tienes a mano derecha. Sigue el camino hasta la barandilla que hay al lado del agua. Con la velocidad suficiente puedes saltar hasta el mostrador de un quiosco. Sigue *grindando* y salta de nuevo para aterrizar en un banco. Sigue *grindando* después de estos dos *transfers* y conseguirás hasta 50.000 puntos.







VENICE BEACH – CALIFORNIA

1) PRIMERA *GRINDADA*



Justo delante de ti hay una larga barandilla de derecha a izquierda que está pidiendo a gritos que la *grindes*, de modo que complácela. *Grinda* y haz tantos combos como puedas hasta marcarte un *transfer* al tejado y seguir *grindando* por el borde. Hazlo bien y hasta 25.000 puntos pueden ser tuyos. Hazlo mal y necesitarás mucha escayola.

2) PISTA VERTICAL



Baja los escalones que tienes a tu izquierda y llegarás a un cuarto de tubo largo y curvo que puede servirte de *half-pipe* donde practicar todas tus piruetas verticales. Ten cuidado al encararlo para ejecutar una acrobacia, ya que si saltas por encima de la pared, perderás puntos por la pirueta, parte de tu barra «Special» y tendrás que volver al inicio.

3) CUARTOS DE TUBO



Gira 90° a tu derecha y sigue la barandilla por donde has *grindado* al principio (véase Primera *grindada*). Gira la primera a la izquierda y sigue recto hasta llegar a un conjunto de tres cuartos de tubo. La disposición de estos cuartos de tubo es excelente: dos rampas, una enfrente de la otra, hacen las veces de *half-pipe*, y puedes hacer *transfers* a la tercera rampa para conseguir unos puntillos extra.

4) SALTANDO MESITAS



Si utilizas los pequeños bancos redondos que hay por todo el parque podrás conseguir ese impulso extra que necesitas para ir más allá de las típicas acrobacias callejeras. Utilízalos para sumar puntos a tu cosecha particular cuando vayas de una zona a otra.

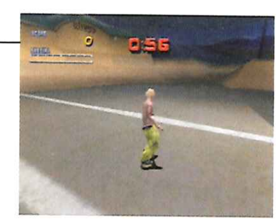
5) UNA LARGA *GRINDADA*



La pared que hay detrás de ti al principio va muy bien para *grindar*. Puedes hacer *transfers* entre las secciones de muro y valla sin problemas, pero ten cuidado, no te salgas de los límites cuando llegues al final.

SKATE CALLEJERO: VENTURA

1) LA PARED DE ETNIE



Si sigues recto desde el principio llegarás a la pared de Etnie, una inmensa rampa que te catapulta al aire a gran velocidad. Los 900° son más que factibles aquí, y no te sorprendas si quedas segundo, o hasta primero, al utilizar la pared por primera vez.

2) EL CANAL



A la izquierda de la rampa de inicio y siguiendo la pared exterior izquierda del circuito llegarás a una pequeña rampa vertical hecha con dos cuartos de tubo. De nuevo, aquí los 900° están a la orden del día. Con un *judo* de 900°, un *airwalk* o un *stiffy* puedes conseguir 30.000 puntos. Unos combos a lo largo del borde del cuarto de tubo también pueden reportarte puntos.

3) EL HUEVO



Tan pronto como bajes la rampa, haz un cambio de sentido hacia la derecha, sube la rampa paralela y móntate en la barandilla. Llegarás a un *bowl* alargado donde podrás encadenar algunas piruetas espectaculares. No te preocupes por aterrizar en perfecta línea recta porque caigas como caigas siempre habrá otra rampa delante de ti.

4) *HIGH STICKER*



Sal del *bowl* (véase El huevo) utilizando la rampa que hay en la esquina del fondo a la izquierda (en el lado largo opuesto al de la pared alta). Cuando estés fuera, sigue la pared exterior derecha del circuito hasta entrar en un *half-pipe* inmenso. Si consigues aquí el bonus High Sticker podrás ganar 40.000 puntos por acrobacia.

5) DE *HALF-PIPE* A *HALF-PIPE*





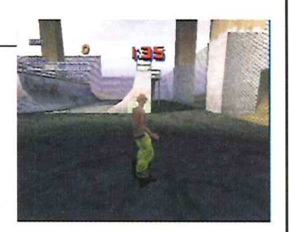
Haz un cambio de sentido a la izquierda desde el final de la rampa de salida y salta una pequeña rampa hasta llegar a un *half-pipe* alto. Cuando te hayas divertido con tus acrobacias verticales, trata de marcarte unos combos por uno de los bordes (alejándote de la pared del fondo) y pasa una y otra vez por la barandilla que une ambos extremos. Hazlo de una sola pasada y podrías salir de allí con 40.000 puntos más.





FILADELFIA: PENSILVANIA

1) EL *HALF-PIPE*



Gira 90° en el punto de inicio y sigue recto hasta que llegues a la carretera. Síguela hacia la derecha hasta llegar a la cuarta y última entrada a tu izquierda. Métete y sigue recto hasta el final. Encontrarás un *half-pipe* donde afinar tus acrobacias verticales.

2) LA *GRINDADA* ROB HILL



Si consigues ejecutarla, ganarás unos 30.000 puntos y la admiración de todo el mundo. Desde el punto de partida, gira 90° a la izquierda y sigue recto hasta el muro bajo. *Grinda* hacia la derecha, salta el hueco y continúa *grindando* por el siguiente muro. Salta el siguiente hueco y aterriza con otra *grindada*. Y así hasta el final; no es fácil.

3) *GRINDAR* EN LA FUENTE



Una vez hayas vaciado la fuente, el borde interior puede servirte de barandilla para *grindar*. No tienes más que saltar a él y *grindar* tanto rato como seas capaz.
Haz combos siempre que puedas, sin perder el equilibrio, y conseguirás muchos puntos por muy poco esfuerzo.
Encontrarás la fuente bajando los escalones, todo recto desde la salida.

4) *GRINDADA* POR CABLE



Pasa por la rampa que hay a la izquierda del punto de partida y sigue la línea de papeleras. Sube la rampa que tienes enfrente y que te lleva a un balcón. Sigue hasta el final, donde puedes girarte y tomar carrerilla. Apunta al cable que atraviesa el parque por en medio. Éste te llevará a los postes de teléfono, por los que puedes *grindar* y hacer combos.

5) *BORDILLEAR*



Como la carretera recorre la parte exterior de la pantalla, ahí tienes un bordillo por el que *grindar* y ejecutar combos. Es fácil y no corres el riesgo de desplomarte desde muy alto cuando te caes. Sólo tienes que tener mucho cuidado con el autobús...

LA PLAZA DE TOROS: MÉXICO

1) EL *HALF-PIPE*



Nada más salir, te meten en uno de los mejores *half-pipe* del nivel. Si lo que quieres son puntos, no hace falta que lo abandones, porque en él puedes ejecutar algunas buenas acrobacias. Pero no te salgas por el borde y ten cuidado con el *looping*, porque acabarías la partida antes siquiera de poder decir «¡Qué lindo!».

2) ¡ALLÁ VAMOS, *CUATE*!



Sube y baja la rampa opuesta del *half-pipe* desde el inicio. Salta a las gradas utilizando la rampa de circunvalación (véase Rampa de circunvalación) y gana velocidad en la primera rampa. A continuación utiliza otra rampa para saltar y *grindar* en las barandillas que hay en lo alto de la plaza. ¡Si consigues aterrizar al otro lado del escenario, conseguirás 70.000 puntos!

3) BANDERILLEA AL TORO



Sal del ruedo, métete en el pasillo exterior donde están todas las cacas de toro y salta a las gradas. *Grinda* a buen ritmo y en el sentido de las agujas del reloj por el borde interior. Cuando el toro pase por debajo de ti, salta a la izquierda y mantén apretado Ⓐ. Hazlo justo a tiempo y aterrizarás encima, rebotarás y te harás con los puntos. Hazlo tarde y fallarás. Hazlo demasiado pronto y el toro te atropellará.

4) PIRUETA PARA LA FOTO



Baja la rampa inicial, entra en el *half-pipe* y haz una acrobacia en el otro lado. Aterriza y colócate en el borde al lado de la rampa. Ejecuta otra pirueta de forma que rebotes en la rampa y aterrices al otro lado, todavía en el borde. Con un *judo* de 720° perfecto conseguirás 20.000 puntos.

5) RAMPA DE CIRCUNVALACIÓN



¿Buscas un sitio donde ejecutar acrobacias verticales? Alrededor del ruedo hay una pequeña rampa que puedes utilizar a modo de cuarto de tubo. Esta rampa te proporciona el impulso suficiente para ejecutar series de movimientos en saltos diferentes o para hacer combos en un único salto. Úsala para ganar puntos mientras decides dónde te marcas las grandes piruetas.







CONSEJOS GENERALES

ESTADÍSTICAS

Que tus estadísticas crezcan mucho o poco depende de tu estilo individual y de las acrobacias que prefieras ejecutar. Se explican solas, pero igualmente les daremos un repaso...

Si aumentas tus estadísticas del «Ollie» podrás saltar más alto al pulsar ⊗. Si mejoras la sección «Air», aumentará el tiempo que puedes permanecer en el aire cuando te lanzas por una rampa. El «Spin» te permite aplicar una mayor rotación durante la ejecución de tus piruetas, y si mejoras el «Landing» te caerás menos a menudo y completarás mejores aterrizajes. «Speed» aumenta tu velocidad (nunca lo hubieras dicho, ¿eh?). «Balance» hace que te resulte más fácil mantener el equilibrio después de una pirueta o cuando *grindas* en una barandilla. «Switch» te permite ser mejor patinador y ganar más puntos en los trucos en paralelo. Cuando aumentas tu nivel de «Manual», puedes permanecer más tiempo sobre dos ruedas de la tabla, sean las delanteras o las traseras.

Para los *skaters* que quieran especializarse en las modalidades verticales, lo primero que deben potenciar es el *Ollie*, los aéreos, la rotación, la velocidad y el aterrizaje. Esto facilita la ejecución de las acrobacias que haces al salir disparado de una rampa. Si tu *skater* prefiere la modalidad Street, intenta gastarte el dinero en potenciar tu equilibrio en piruetas o barandillas, tu habilidad en paralelo («Switch»), el tiempo de suspensión («Hang Time») y el «Manual». Cuando tengas los niveles de todos estos aspectos tan altos como quieras, ya podrás dedicarte a potenciar el resto de facetas para hacer que tu *skater* se convierta en una máquina de patinar.

TABLAS

Cuanto más te gastes en tu tabla, más ligera, rápida y resistente será. También podrás trazar curvas más cerradas, permitiéndote hacer giros más rápidos y maniobrar mejor. Normalmente, no necesitas una nueva tabla para acabarte el juego; simplemente escoge la que más te guste y lánzate. Aún así, si ves que tienes algo de dinero pero no sabes en qué gastártelo y te arde en los bolsillos de los bermudas, siempre puedes invertirlo en una flamante y resplandeciente tabla.

EDITOR DE PARQUES

El editor de parques es una novedosa opción que te permite crear rampas estúpidamente altas, fosas de la muerte y otros escenarios de ficción. Sin embargo, a medida que avanzas en el juego te das cuenta de que algunos niveles son demasiado difíciles, y es entonces cuando el editor se convierte en una valiosa herramienta. Utilízalo para recrear la parte en la que estás encallado y poder practicar sin presiones ni tiempos límite.

Si una *grindada* te resulta difícil, puedes construir barandillas que suben, barandillas que bajan y barandillas que describen círculos. Selecciona el tamaño de parque más estrecho y largo y llénalo de barandillas de cabo a rabo. Añade un cuarto de tubo en cada extremo y podrás mantener la velocidad.

En cambio, si no pareces ser capaz de saltar lo suficientemente lejos y siempre acabas cayendo antes de alcanzar tu objetivo, prueba a construir una rampa de lanzamiento con varias rampas de aterrizaje a diferentes distancias. Esto te permitirá calibrar hasta dónde puedes saltar y qué piruetas puedes ejecutar en cada salto.

Otra cosa que está bien del editor es que puedes utilizarlo para construir circuitos de carreras con atajos que sólo tú conoces y apalizar a tus colegas. No hay nada más satisfactorio que aparecer justo delante de otro patinador cuando creía que te había dejado años luz atrás.



EL MES QUE VIENE EN TOP SECRET



- GUÍAS TOP SECRET OFICIALES DE **LOS PASAJES SUBTERRÁNEOS DE *MEDAL OF HONOR 2* Y TODOS LOS NIVELES *TONY HAWK'S 2 MAPEADOS* DE CABO A RABO**
- Y ADEMÁS, NUEVOS CONSEJOS Y RESPUESTAS PARA SOLUCIONAR TUS PROBLEMAS...

TÁCTICAS PARA ENTRARLE AL CONTRARIO EN *ESTO ES FÚTBOL 2*, PASAR DESAPERCIBIDO EN LAS SOMBRAS DE *TENCHU 2* Y CÓMO APROVECHAR AL MÁXIMO LAS HABILIDADES PATINADORAS DE *SPYRO 3*

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



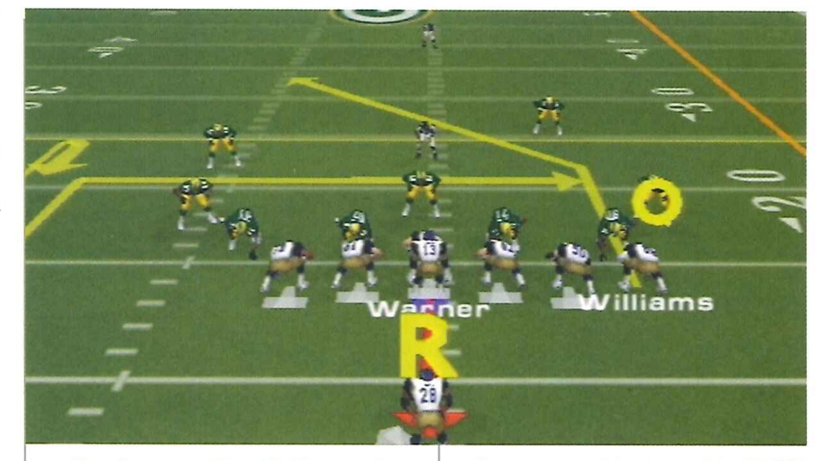
Carlos, completamente acabado. Cuando los lectores empiezan a ser más brillantes que un redactor, lo mejor es ir pensando en otra profesión... Pero aun así, no nos lo quitamos de encima.

CARTA DEL MES
DUDA RAZONABLE

Un saludo, amigos de *PSMag*. Primero os quiero decir que me encanta la revista. Quería hacer un comentario respecto al tema PS2, que además creo que no habéis hecho aún. ¿Merece realmente la pena comprarse una PS2 ahora mismo? Yo creo que no, y me explico: la máquina, a día de hoy, cuesta 74.900 ptas., y no se incluirá la tarjeta de memoria, con lo cual habrá que sumarle 6.900 ptas. a cada una. Por supuesto, compraremos un juego, 10.000 ptas. más. Además, los juegos no son todo lo rompedores que se esperaba. Del tema de internet, nada de nada (no hay módem ni lo habrá hasta el 2001). La opción del DVD, puede esperar. Vuelvo a mi pregunta anterior: ¿merece la pena comprársela ahora, o esperar, digamos, un año? He leído por ahí que a los programadores les cuesta trabajo programar para la PS2. Insisto: ¿no será muy pronto para toda esta historia? Gracias y un saludo.

Alberto Otero
El Ferrol (La Coruña)

No necesitas que te contemos nada más, lo has dicho casi todo tú solo. Pero, para que las cosas queden bien claras, lo explicamos paso a paso:
1. El precio es muy elevado. Si alguien quiere realmente comprar la consola, sin gastarse tanto dinero, lo mejor que puede hacer es esperar unos meses. Aunque Sony no ha confirmado nada, es bastante evidente que el precio de la máquina bajará.
2. Es verdad, no se incluye tarjeta de memoria. Ni MultiTap2. Ni módem. Ni disco duro. Ni mando para el DVD (se puede usar el Dual Shock, pero no tiene tantas prestaciones). O sea, que hay que comprarlo todo aparte. El precio total llega al infinito y más allá... Es mejor ir comprando sólo lo que te va haciendo falta.
3. ¿Los juegos no son «todo lo rompedores que se esperaba»? Pues no. La gente que ha comprado la consola hasta ahora, piensa que *TTT* y *RRV* son inferiores a lo que vendrá en los próximos meses, pero te aseguramos que eso no es cierto: son de lo mejorcito, junto con *DOA2* y *Silent Scope* (iguales en PS2 que el de DC, con mínimas diferencias). De aquí a cuando haya juegos que justifiquen la compra de la consola, la máquina tiene que bajar varias veces de precio.
4. Efectivamente, de Internet nada hasta dentro de... no se sabe (para entonces, DC llevará tiempo conectada). Y eso, como pronto. Nada definitivo.
5. El DVD no sólo puede esperar, sino que no es razón suficiente para comprar la consola. La PS2 reproduce menos herzios de imagen y menos bits de sonido que los reproductores DVD más baratos de la actualidad. Simplemente, «lee» películas, pero no como un DVD de verdad (más o menos, con la calidad de imagen y sonido de un vídeo VHS).
6. Y, efectivamente, a los programadores les cuesta trabajar con PS2. Por dos razones fundamentales: la estructura interna del hardware es mucho más compleja que la de Saturn y N64 (ambas fracasaron precisamente por eso). Y el sistema operativo exclusivo de PS2 es también mucho más difícil que el Windows CE de DC, el Windows 95/98 de PC, el Windows 2000 de X-Box o el sistema operativo de PSX. Se tarda más en hacer un mal juego de PS2 que en programar uno bueno para cualquier otro soporte. Y en el mundo del software, el tiempo es oro.
Conclusión: ¿quieres la mejor consola que ha existido jamás? Entonces hazte con una PS2 cuanto antes. Pero si lo que quieres son buenos juegos sin invertir los ahorros de tu vida, seguro que hay un montón de títulos geniales de PSX que todavía no conoces. Es la mejor respuesta que podemos darte por ahora...





CARTA DE UN NOSTÁLGICO

Hola, amigos de *PlayStation Magazine*. Soy uno de esos afortunados que se gastaron 60.000 pesetas para comprar una PlayStation. Cuando en 1995

sólo había MegaDrives y SNES en el mercado, apareció la gris. También salió otra consola de características parecidas llamada, creo recordar, Sega Saturn. Cuando creía que nada me iba a sorprender, después de ver las capacidades de la gris apareció una revista de nombre *PlayStation Magazine*. Valía casi 1.000 pesetas, algo impensable en esa época. Pero cuando le quité el plástico, la ojeé y la leí, me sorprendió mucho. Y eso no era todo: traía un CD con vídeos y demos jugables, una maravilla. Sí, amigos de *PlayStation Magazine*, os sigo desde la edición número uno. Os ruego que me perdonéis por este largo monólogo nostálgico, pero es irremediable por lo que se avecina (PS2). Sólo haré dos preguntas:

1. Hace unos cinco años, cierta revista daba una cinta de vídeo de regalo para que pudiésemos ver la capacidad de la consola y de algunos juegos. ¿Sabéis si la campaña publicitaria de Sony para PS2 irá enfocada en este sentido, o si sólo se dedicará a hacer anuncios televisivos que no muestran a nadie las verdaderas capacidades de la máquina?
2. Si Sony no piensa hacer esto, ¿habéis pensado vosotros en algo parecido? Creo que sería una buena idea, ya que yo opté por la Play gracias a ese vídeo. Si no hubiera sido así, en este momento yo estaría con una consola negra de nombre Sega Saturn. Un fuerte abrazo para todos los de la redacción. Espero escribir pronto con una PlayStation2 ya en mis manos. Sois los mejores, de verdad.

Isaac González Márquez
Chilches (Málaga)

Menuda alegría nos has dado, machote, ¡un lector que nos sigue desde el número 1! ¡Eres fiel a la revista desde antes incluso que nosotros! Porque, para tu sorpresa, ninguno de los actuales redactores de *PSMag* está aquí desde el número uno. ¡Por aquí ha pasado un montón de gente! Y ahora, como suele pasar, sólo seguimos aquí los peores...
1. No sabemos si alguna revista regalará vídeos de PS2, pero sí sabemos que eso se ha hecho en otros países. En cuanto a la campaña publicitaria en televisión, pasará lo mismo que con PSX: nada de juegos. Sony ha contratado a David Lynch para rodar un total de ocho anuncios, y por lo que sabemos, en ninguno de ellos hay imágenes de juegos en funcionamiento (lo que, naturalmente, nos parece erróneo). Ya se está emitiendo en TV el primer anuncio, y los demás prometen ser similares. Ojalá nos equivoquemos... De todos modos, con los juegos que hay ahora mismo, es comprensible que Sony prefiera no enseñarlos. De todo lo que llevamos visto, sólo es superior a la competencia el trabajo de Konami: *MGS2* y *Silent Hill 2*. Publicar cualquier otro vídeo sería antipublicitario.
2. Nos encantaría, ya fuese en una cinta de vídeo o con vídeos reproducibles en el CD de demos. Una idea que tuvimos hace mucho tiempo. Pero como siempre, no depende de nosotros. Hablaremos con los de arriba, a ver si hay suerte...

PREGUNTAS A GRANEL

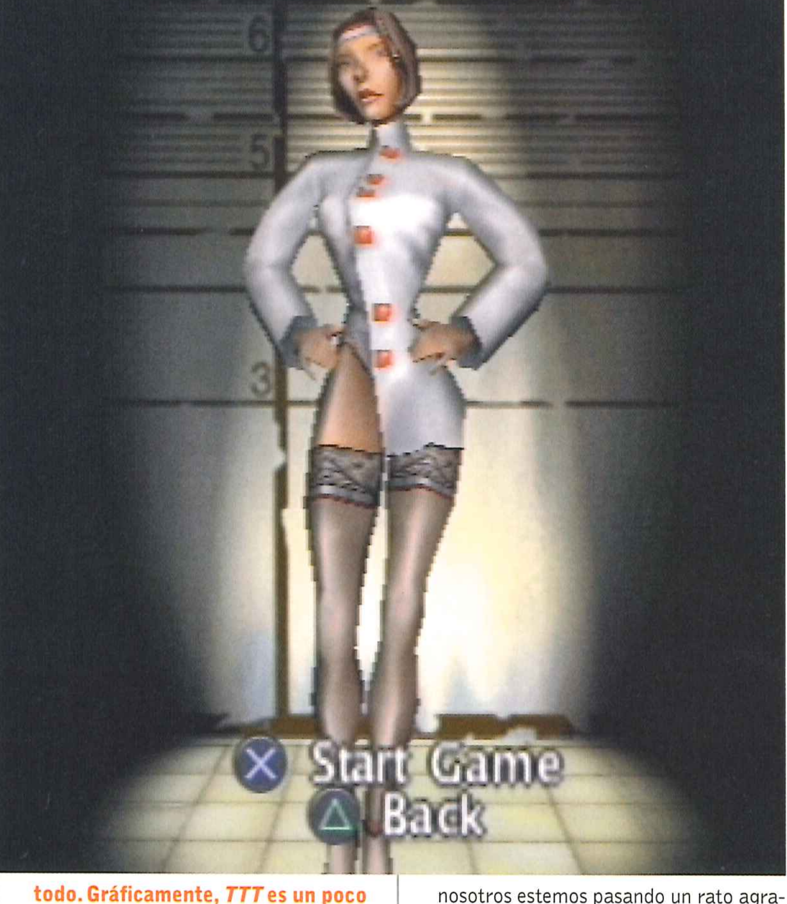
Saludos desde el sur. En primer lugar, gracias por publicar mi carta. ¡Ah! Se me olvidaba, me llamo José Luis, tengo 15 años, soy de Huelva, tengo una PSX y os compro desde el número 38. Bueno, después de tanta presentación, ahí van mis preguntillas:

1. ¿Cuáles son los mejores JDR para la gris?
2. ¿Qué juegos de *skate* me recomendáis?
3. Me han dicho que *Tekken 3* se parece muchísimo a *Tekken Tag Tournament*, de PS2. ¿Es así?
4. Estoy totalmente «enchufado» a vuestra demo de *Tenchu 2*, ¿merece la pena el juego completo?
5. ¿Cómo veis el futuro de la gris con la aparición de su hermana «la bestia negra»?
6. ¿Qué consola tiene más futuro: la PS2 o la DC?
7. He oído que dentro de cinco años van a sacar la Play3, ¿es posible?
8. Y, por último, en el CD de la revista 47 venían trucos de *FFVIII* para descargar, pero no me funcionan. Mi consola está en perfecto estado y las demos y los vídeos del CD funcionan bien, ¿qué pasa entonces?

PD. ¡Qué poca vergüenza tenéis al quitar el segundo CD de regalo de los números antiguos! No hay quién os entienda. Espero que respondáis.

José Luis Gómez
Huelva

¿Qué es eso de que «nos compras desde el número 38»? ¡No estamos en venta! Esperamos que te refieras a la revista...
1. La serie *FF* y la serie *Alundra*, geniales y muy diferentes entre sí.
2. Sólo uno: *Tony Hawk's Pro Skater 2*. El primero también es fabuloso, pero no tiene nada que el segundo no tenga.
3. Sí, son prácticamente idénticos en todo. Gráficamente, *TTT* es un poco mejor, pero infinitamente menos de lo que debería.
4. Si te gusta la demo, imagínate el juego completo.
5. No tan bien como nos gustaría. Todos los desarrolladores se están volcando en PS2 y, al poco tiempo, la abandonan. Así que, a fin de cuentas, nos quedamos sin desarrolladores en ambas consolas. «La cosita está muy marl...». Esperemos que todo vuelva a la normalidad en unos meses.
6. Eso es muy relativo: DC tiene mucho pasado y mucho presente. El futuro, por ahora, no lo tiene nadie. Debería tenerlo PS2, pero por ahora, no lo tiene. Y si las cosas no mejoran, tampoco lo tendrá en mucho tiempo.
7. Sí, es posible, pero no hay nada confirmado.
8. La demo para descargar de *FFVIII* está defectuosa, no es problema de tu consola ni de tu tarjeta: no le funciona a nadie. Lo sentimos... ¡snif! Y lo de quitar el segundo CD, como lo de ponerlo hace unos meses, no ha sido decisión nuestra. Órdenes de arriba.



I LOVE AVENTURAS GRÁFICAS

Hola a todos, en especial a los que hacen posible que en estos momentos nosotros estemos pasando un rato agradable, gracias al sufrimiento de los redactores. Preguntitas:

1. Me he pasado los dos *Syphon Filter*. El segundo deja claro que habrá un *SF3*: ¿sabéis algo? ¿Será para PS2?
2. Me decepciona que no se desarrollen aventuras gráficas para PlayStation. *Broken Sword* y *Atlantis* tampoco son nada del otro mundo. Echo de menos juegos como *The Curse of Monkey Island* o *Grim Fandango* para PC. Ésos sí que son buenos ejemplares de aventura gráfica.

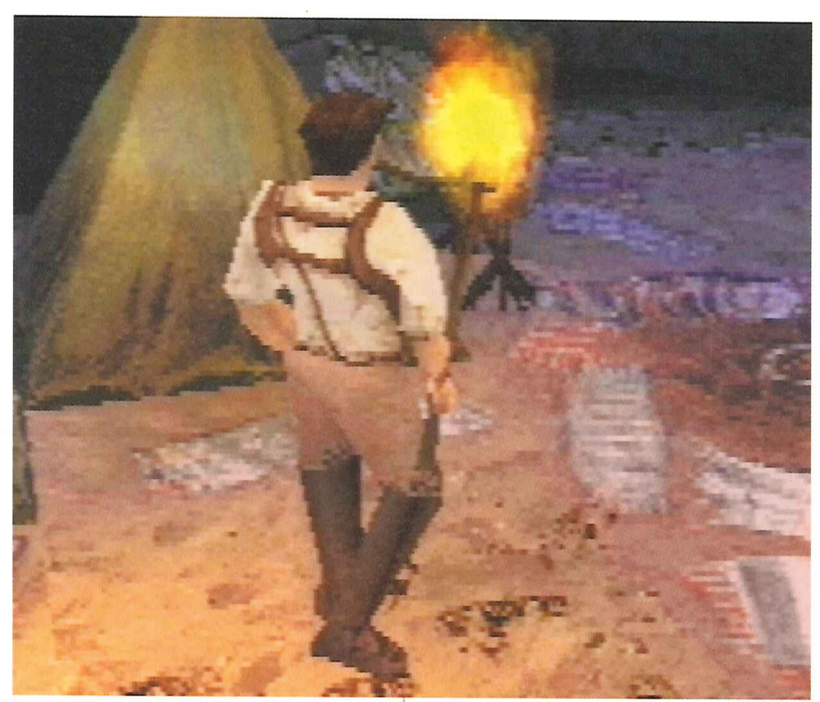
Esto es todo. Un abrazo.

Enrique Quintanilla
Internet

1. Sí, hay rumores de un *SF3* para PS2, y nosotros nos los creemos, pero Sony no ha confirmado nada.
2. Tienes toda la razón. *A Sangre Fría* prometía, pero ha resultado ser un poco birria. Si quieres aventuras gráficas, estrategia o simuladores de vuelo, el PC continúa siendo la única opción decente.

DESDE ARGENTINA CON AMOR

Hola a todos. ¿Qué tal todo por allí? Espero que bien. Comenzaré felicitándolos por la estupenda revista que realizan. Estoy de acuerdo con todas las



puntuaciones que le dan a los juegos. Bueno... con casi todas. Hay que reconocer que en algunas ocasiones se equivocan, como por ejemplo, cuando dicen que *Rally Masters* es mejor que *Colin McRae 2*, en eso no estoy de acuerdo. Ésta es la segunda vez que les escribo. Tengo unas preguntas para realizarles sobre la PS2, aunque cuando yo lea la respuesta que me darán, seguramente ya la sabré porque su revista tarda unos cuatro meses en llegar a mi país. Ya tendré la PS2 y estaré pensando en comprarme la PS3. Por cierto, espero que para la tercera consola, Sony se gaste más en darle un buen nombre... Vamos entonces con las preguntas:

1. Respecto a poder conectarse a Internet con la PS2: supongamos que queremos bajar un archivo de vídeo que está en REAL PLAYER. ¿Qué habrá que hacer para bajarlo? ¿Se utilizarán programas compatibles con dichos archivos? ¿Qué explorador utilizará?
2. Los volantes convencionales, ¿funcionarán bien en la nueva consola?

Eso es todo, espero que puedan responder estas preguntas. Quizás para ustedes tengan respuesta en este momento, pero piensen en lo que tarda en llegar a mi país su revista.

Un saludo,

Carlos Goiran
San Francisco (Argentina)
goiran@solsoft.com.ar

Puedes estar bien tranquilo: por mucho que tarde en llegar la revista a tu país, te aseguramos que todavía será pronto para hablar de PS2 con respecto a Internet. La conexión a la red de PS2 no será más que un sueño hasta finales de 2001, como poco. Y hasta pocos meses antes, no habrá datos acerca del módem, la conexión, los servidores, el software, los archivos... Hablar de PS2 e Internet ahora, es soñar. ¿Por qué crees que la consola sale sin módem? Porque todavía no hay nada seguro.

Sí, los volantes convencionales de PSOne y PlayStation funcionan perfectamente en PS2. Y también los teclados y ratones de PC para puertos USB, si tienes alguno. Los volantes y joysticks USB, no, porque esas cosas necesitan *drivers* (los ratones y teclados son *plug&play*).

¿Y qué perra os ha dado con *Rally Masters* y *Colin McRae*? ¿Cuándo hemos dicho que el primero sea mejor que el segundo (o viceversa)? Nosotros sólo hemos dicho que *RM* es más realista en cuanto a conducción, no que sea mejor. *CM2* es más largo, fácil, jugable... Cada uno tiene sus virtudes. Si uno fuera mejor que el otro, no tendrían la misma puntuación. Pesaos...

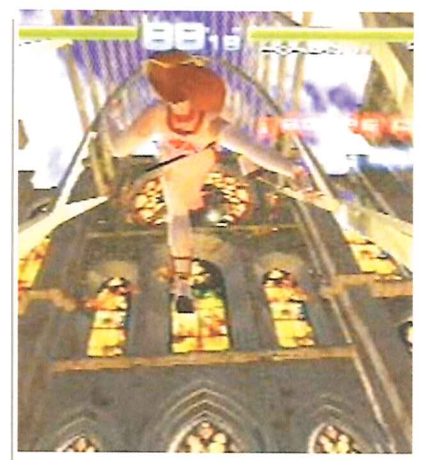
¿LE PASARÁ COMO A SATURN?

Saludos a la redacción de *PSMag*, para mí la mejor revista del mundo PlayStation. Os sigo desde el número 14 y no he dejado de compraros todavía (espero que sigáis así). A ver si me respondéis a estas preguntas:

1. Si tienes *FFVII* y *FFVIII*, ¿merece la pena comprarse el *FFIX*?
2. ¿La PS2 es tan difícil de programar como dicen? Si es así, ¿no le ocurrirá lo mismo que a la Saturn, que también era difícil de programar?
3. ¿Cuál es o cuál será el mejor *Survival Horror*?
4. Bueno, eso es todo por hoy. Ampliad la sección de *FeedBack*, la mejor de para mi gusto.

PD. Seguid con las demos, una de las cosas que hicieron que me decantara por vuestra revista. Un saludo a Carlos Robles, cuya Crítica Destructiva me parece la mejor columna de la revista.

Alberto Berjón
Internet



1. Hombre, depende: si te gustaron *FFVII* y *FFVIII*, sí. *FFIX* es fantástico.
2. Ya le está ocurriendo. Es MUCHO MÁS DIFÍCIL de programar que Saturn, y muchos desarrolladores ya la han abandonado. Le pasará lo mismo que a Saturn —y a N64, que también ha fracasado por la misma razón, y por más cosas— si Sony no hace algo: nuevos kits de desarrollo, cursos de programación, soluciones contra la piratería, etc. Pero la cosa se complica por momentos, la verdad...
3. El mejor de PlayStation es *Silent Hill*. El mejor en general, *RE: Code Veronica* (Dreamcast). Y el mejor en el futuro, *Silent Hill 2* (PS2).
4. Nos encantaría ampliar esta sección, porque a nosotros también nos gusta hacerla, pero por ahora, los juegos son más importantes. Y ojalá que esto sea así durante mucho tiempo...
PD. Carlos Robles te saluda, eres su único fan.



Regreso al futuro, Matrix, La historia interminable... Los viajes y agujeros espacio-tiempo suelen resultar algo chocantes. Pero al menos, en las películas siempre acaban bien. Parece que la historia de Javier no es una película...

UNA NOCHE MOVIDITA

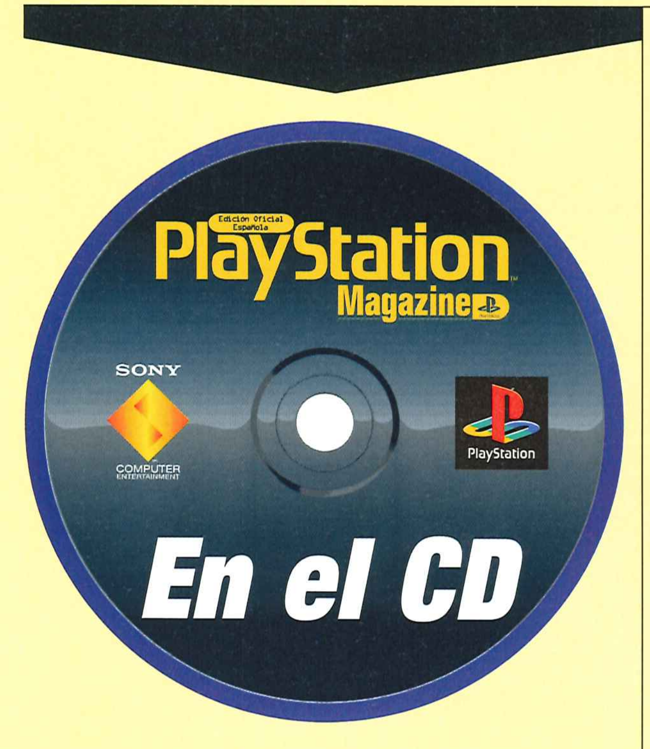
Madrugada del 6 de enero. Al final conseguiste pegar ojo, pese a los esfuerzos del *pepperoni* por mantenerte en vela —y en vilo— toda la noche. «Hmm... las 5:47, ¿habrán venido ya?» Por si acaso, te levantas a echar un vistazo. Llegas al salón, enciendes la luz, y entre bolsas y paquetes ves... ves... ¡una Dreamcast! «¿Pero en qué están pensando?» Te sientes marginado, olvidado, poca cosa. De pronto, *¡FLASH!*, una especie de luz cegadora convierte la Dream en una N64. «¿Eh?... ¿Pero qué demonios...?» Una espesa niebla comienza a cubrirlo todo. Los contornos se difuminan (más bien, se emborronan), y tu pobre memoria te impide recordar si la alfombra fue siempre igual de aburrida o tuvo textura algún día. Un nuevo *¡FLASH!*, y la N64 se transforma en una X-Box. «¡Argh...!» Un tipejo se materializa a tu lado y decide que va siendo hora de enchufar un escáner en tu oreja derecha. Tratas de quitártelo de encima, pero un saco de dólares imperiales aterriza en tu cabeza y acabas perdiendo el sentido. *Clic.* Te vuelves rosa, pálido, azul... un azul muy intenso. Alguien intenta resetearte: Ctrl... Alt... *¡FLASH!* ¡La X-Box es ahora una GameCube! Un achaparrado fontanero italiano cae encima del tipo del escáner. Consigues esquivarlo, pero no puedes escapar a sus saltos descontrolados por mucho más tiempo: te transmutas en mono gigante. Al fontanero le da la risa, porque sabe que no tienes barriles a mano para lanzarle. La mala noticia: tiene razón. La buena: tu GameCube... ¡tiene un asa! ¡Puedes agarrarla sin que se te caiga! Haces de lanzador de martillo y...

¡FLASH! Te despiertas. ¡Menuda pesadilla! Es la última vez que cenas una *especial de la casa.* Todavía son las 4:03, pero aprovechas para cambiar el agua al canario. «Espera... ¿y ese ruido?» Te acercas al salón y, desde la puerta... ¡te ves a ti mismo en el sueño de antes! La niebla, el del escáner, el canijo italiano... ¡todo eso ya lo has visto! ¡Todo ocurría igual! ¡Las mismas sensaciones! ¡¡Todo repetido, TODO!! Aunque esos píxeles... ¿es que no hay *anti-aliasing*? ¡Cielo santo, eres una PS2!

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIO CD

BRILLO, GLAMOUR Y UNAS GOTAS DE SANGRE: EN EL DISCO 49 HAY DE TODO...

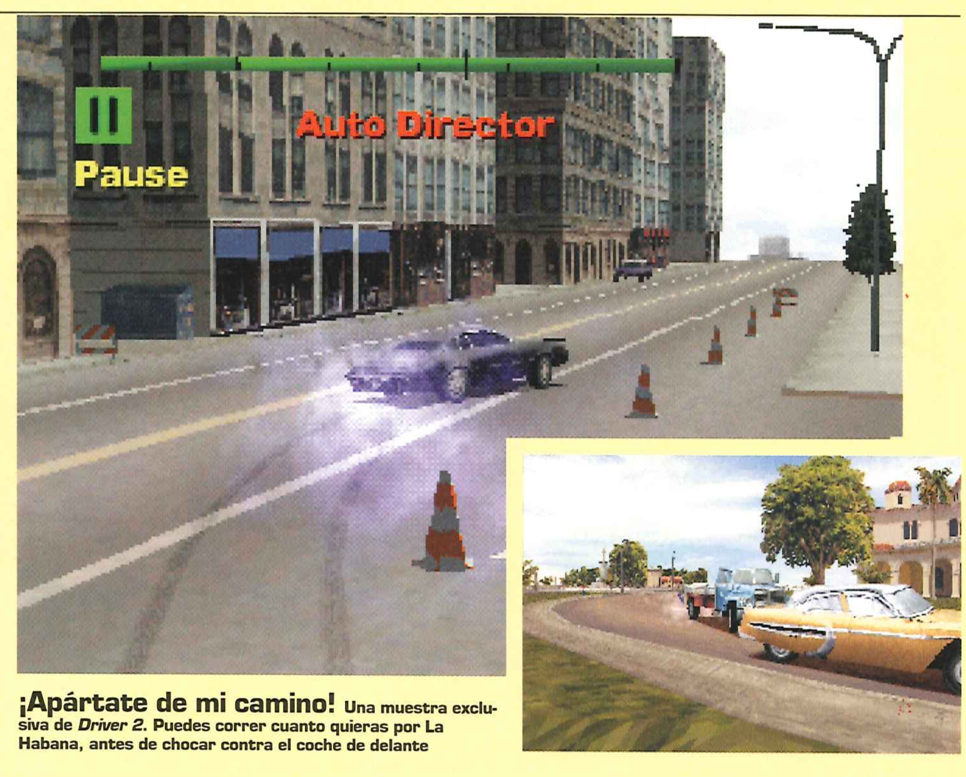


DRIVER 2
ACTION MAN DESTRUCTION X
X-MEN MUTANT ACADEMY
INCREDIBLE CRISIS
SNO CROSS CHAMPIONSHIP
A SANGRE FRÍA
ALIEN RESURRECCIÓN
DINO CRISIS 2
ESTO ES FÚTBOL 2
MIKE TYSON BOXING
LEGEND OF DRAGOON

PARA UTILIZAR EL DISCO 49

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es.
NOTA: éste no es un servicio de trucos.



¡Apártate de mi camino! Una muestra exclusiva de *Driver 2*. Puedes correr cuanto quieras por La Habana, antes de chocar contra el coche de delante

Driver 2

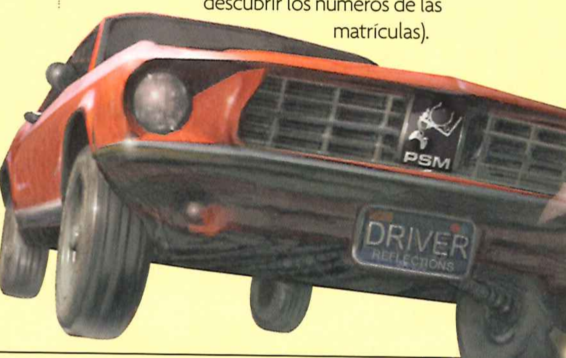
■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ GÉNERO	Conducción y persecuciones
■ PROGRAMA	Demo jugable

El título para PlayStation más vendido en Europa ha vuelto a la ciudad, dispuesto a darse un paseíto por tu consola. Te ofrecemos la posibilidad de disfrutar con una pequeña muestra de la acción disponible en el juego completo. Se trata de una persecución automovilística situada en La Habana: tienes que destrozar el coche de los cincuenta que va delante de ti, pero no hay límite de tiempo, así que puedes dedicarte a recorrer la ciudad tranquilamente, disfrutando del paisaje.

⊗	Acelerar
↑↓←→	Volante
□	Frenar e invertir la dirección
△	Freno de mano
○	Turbo
L1	Giro cerrado
R1	Claxon
L2	Mirar a la izquierda
R2	Mirar a la derecha
L2 + R2	Mirar atrás
SELECT	Cambiar ángulo de cámara
START	Juego en pausa

■ **Características adicionales**
El juego completo incluye misiones situadas en La Habana, Las Vegas y Río de Janeiro, a través de calles retorcidas y, como habrás oído decir, Tanner llega a salir del coche.

■ **Más información**
Para ver qué hay bajo el capó de *Driver*, consulta la sección «Review» del número 47 (pero no intentes descubrir los números de las matrículas).









¡Acción! El tipo de los leotardos azules ha vuelto a PlayStation, y tú puedes conseguir su coche y perseguir a unos cuantos malvados. ¡En marcha, soldado!



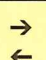
¿Te molestan mis genes? Acaba con los mutantes, usando la violencia de Cíclope o del salvaje Lobezno

Action Man
Destruction X

DISTRIBUIDOR	Proein
GÉNERO	Acción/aventura
PROGRAMA	Demo jugable

El héroe en calzoncillos que más gusta a todo el mundo ha vuelto a la ciudad, en busca de... ¡acción! Tu misión es bastante sencilla: encontrar el vehículo del Cuartel General de Action Man, subirte a él y perseguir al Doctor Gangrena y a sus malvados secuaces. ¡Disfruta!

Controles

- △ Disparar
- ✕ Acelerar
- □ Frenar / invertir dirección
- R1 Disparar el arma seleccionada
- R2 Claxon
- L1 Seleccionar un arma
- L2 Acercar zoom
- ↑ Acelerar
- ↓ Frenar / invertir dirección
-  → Izquierda
- ← Derecha

Características adicionales

En *Action Man Destruction X* habrá una gran cantidad de rescates, carreras y persecuciones. El malvado Doctor X ha vuelto a sembrar el caos en la ciudad, y nuestro héroe es el único capaz de salvar la situación. En total se incluyen 36 misiones, situadas en las oscuras y frías calles de Moscú, en los agitados barrios del centro de Tokio y en las concurridas calles de Metrópolis. Tienes que derrotar a los jefes, capturar a delincuentes, apagar incendios y rescatar a varios ciudadanos perdidos. Para ayudarte tienes una selección de vehículos a tu disposición, entre ellos una supermoto, un coche Speeder plateado y hasta un fantástico *skateboard*.

Más información

Regresa al número 46 de *PSMag* si quieres saber algo más acerca de este supermuñeco de plástico.

X-Men
Mutant Academy

DISTRIBUIDOR	Proein
GÉNERO	*Beat 'em up*
PROGRAMA	Demo jugable

Ya puedes entrenarte ante la atenta mirada del doctor Xavier. Con nuestra demo puedes jugar en los modos Arcade o Versus, en el papel de Cíclope o en el de Lobezno.

Controles

- △ Puñetazo
- ○ Puñetazo
- ✕ Puntapié
- □ Puntapié
- R1 Puñetazo contundente
- R2 Puntapié contundente
- L1 Contraataque
- L2 Tiro

Movimientos especiales

Cíclope

↓↓→→ + cualquier puñetazo = Disparo óptico
↓↓←← cualquier puñetazo = Disparo elevado
↓↓←←cualquier puntapié = Ataque con los pies
←→ + R1 = Hiperembestida
↓↓→→R1R2= Disparo de aturdimiento

Lobezno ...

↓↓→→ + cualquier puñetazo = Zarpa furiosa
↓↓→→ + R2 = Corte de Samurai
↓↓←← + R1 = Entrega especial

Características adicionales

En la versión completa de *X-Men Mutant Academy* se incluye el modo Academy, en el que puedes ganar premios si aprendes a dominar tus raras habilidades de mutante y las conviertes en una violenta ventaja a tu favor. También hay un modo Arcade y otro para dos jugadores.

Incredible Crisis

■ DISTRIBUIDOR	Virgin
■ GÉNERO	Puzzles
■ PROGRAMA	Demo jugable

Cuando empezabas a pensar que el género de los puzzles no podía ofrecer nada nuevo, nuestra demo te presenta esta curiosa muestra que es *Incredible Crisis*. En Bowling Inferno tienes que correr más rápido que una bola de 10 toneladas; Elevator of Doom te introduce en un ascensor que podría ser letal; y en la sección Let's Go By Stretcher debes esquivar a un montón de vehículos... montado en una camilla.



■ **Controles**
Se explican en pantalla.

■ **Características adicionales**
El juego completo incluye 24 minijuegos, cada uno de los cuales es un contratiempo que acontece a la familia más desgraciada de Japón.

■ **Más información**
Consulta la *review* que apareció en *PSMag 46* para ver qué tal se espabiló este retorcido jueguecito.





Y ahora, algo completamente diferente. Prueba tres locas muestras de los 24 minijuegos de *Incredible Crisis*

Sno Cross Championship

■ DISTRIBUIDOR	Konami
■ GÉNERO	Carreras
■ PROGRAMA	Demo jugable

En esta carrera situada en Aspen tienes que competir contra cuatro de los pilotos que aparecen en el juego completo. En el título pone «Sno» pero evidentemente debería ser «Snow», es decir: «nieve».

■ **Controles**

⊗	Acelerar
⊛	Cambiar punto de vista
◎	Acrobacia
⊡	Frenar
R1	Vista posterior
←→↑↓	Girar a izquierda/derecha; inclinarse adelante/atrás

■ **Características adicionales**
El título completo presenta varios modos de juego, entre ellos Championship (Campeonato), Time Trial (Contrarreloj) y Hill Contest (Prueba de la montaña). También hay un editor de circuitos.

■ **Más información**
Móntate en un trineo y busca la deslizante *review* de *PSMag 46*.



¡Cuánta nieve! Baja las pendientes a toda velocidad en este juego de carreras invernales que obtuvo un 8 en *PSMag 46*

A sangre fría

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Acción/aventuras
■ PROGRAMA	Demo jugable

Emplea todas tus astucias para huir del petrolero antes de que explote la bomba y acabe con tu carrera de espía.

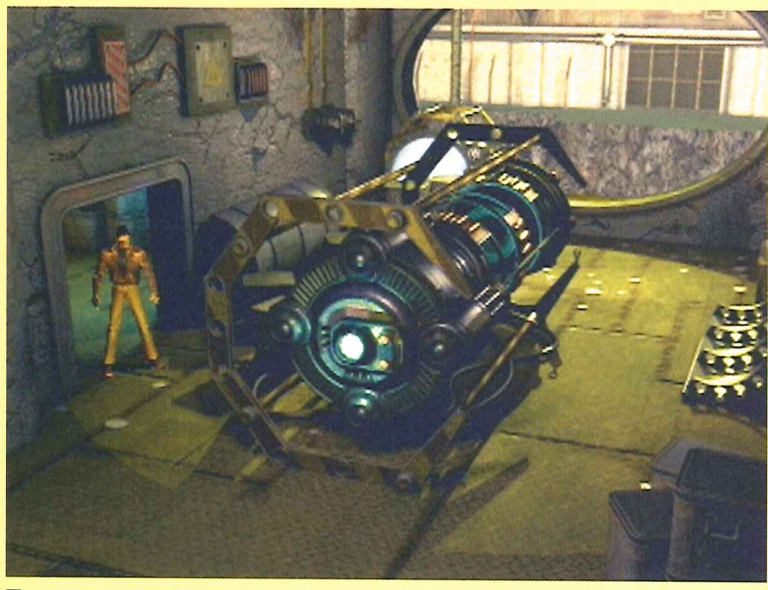
■ **Controles**

⊗	Acción/hablar/examinar objetos
◎	Atacar
⊡	Activar el dispositivo REMORA
⊛	Abrir/cerrar inventario
R1	Cambiar punto de vista
L1	Andar de lado
L2	Andar en cuclillas
R2	Correr



■ **Características adicionales**
Este *thriller* de espías en 3D tiene un argumento muy cinematográfico y está repleto de puzzles pendientes de resolver.

■ **Más información**
Para descubrir más cosas sobre *A sangre fría*, consulta la sección «Review» de *PSMag 43*.



Es una máquina. John Cord ha querido visitar las rotativas en que empleamos en *PSMag*

Video Gallery

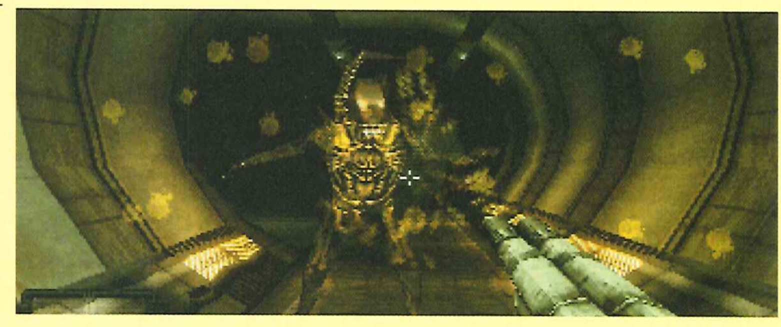
PSMAG TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA

Alien Resurrección

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
GÉNERO	*Shoot 'em up* en 1ª persona
PROGRAMA	Vídeo

Alien Resurrection, más pavoroso que despertarse junto a Tamara, es uno de los títulos más terroríficos de la historia. Las misiones de *Alien*, que siguen de cerca el argumento de la película, te obligan a jugar a los dados con la muerte mientras vas avanzando y topándote con «estrujacaras» y monstruos de dentadura saliente y sangre ácida. Tienes escasas posibilidades de sobrevivir, pero el futuro de la Tierra está en tus manos, así que ponte en marcha...





«¿Quién anda ahí?» ¿Te da miedo la oscuridad? ¿Chillas en cuanto ves parpadear las bombillas? Entonces será mejor que te saltes este vídeo tan especial...

Dino Crisis 2

DISTRIBUIDOR	Virgin
GÉNERO	Acción
PROGRAMA	Vídeo

Tras el enorme éxito alcanzado por el original, uno de los clásicos del terror ha vuelto a PlayStation. Esta segunda entrega se sitúa poco después del primer título, y las cosas parecen difíciles: enseguida vemos que, a pesar de lo que ocurrió antes, nadie ha aprendido la lección y la peligrosa investigación ha continuado. En consecuencia, se ha producido el temido desastre y como siempre todo acaba en terrorífica batalla.

Pero esta vez te enfrentas a los dinosaurios en su propio terreno: en un entorno que describe una jungla prehistórica. Si tenemos en cuenta que la densa vegetación es un escondite perfecto para más de diez especies distintas de dinosaurios, veremos que *Dino Crisis 2* no es un juego para pusilánimes. De hecho, si te sientas a mirar este vídeo ten preparada ropa interior limpia por si te haces pis.





«¿Qué ha sido eso?» Puede que ese rumor entre el follaje no fuera más que el viento... o puede que fuera un T-Rex sediento de sangre, listo para zamparte de un bocado

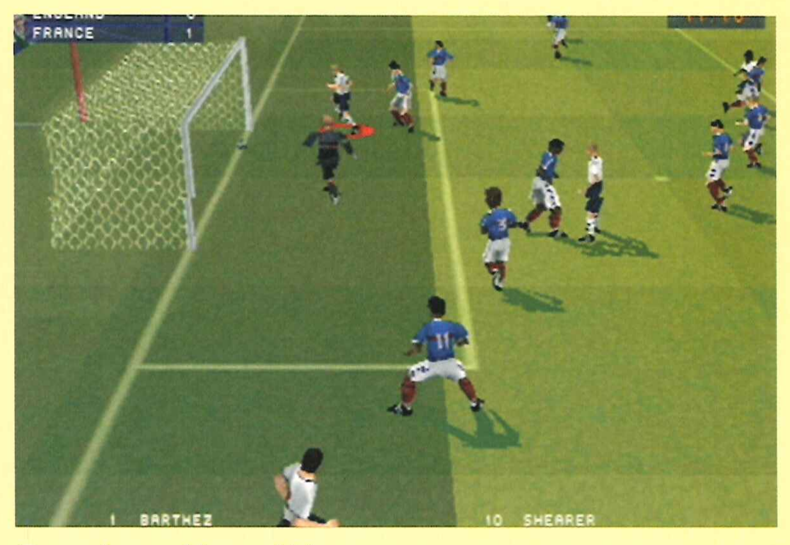
Esto es Fútbol 2

DISTRIBUIDOR	Sony
GÉNERO	Simulador de fútbol
PROGRAMA	Vídeo

Esto es Fútbol 2, pensado para brindar la experiencia futbolística definitiva en PlayStation, parte del juego original, al que se han añadido otros elementos en la medida de lo posible. Con una acción más rápida y sensible, cambios de estrategia en tiempo real y un sistema de tiros completamente nuevo, parece que este título ha sufrido una liposucción completa, además de un *peeling* químico. El conjunto de ligas a elegir incluye una Copa Mundial, una Superliga Europea, una Copa Europea y varios torneos nacionales.



La liga Time Warp (Retroceso en el tiempo) te permite jugar con diversos equipos de la edad dorada del fútbol. Todo esto está muy bien, pero a nosotros lo que más nos gusta es la Liga de los Críos, donde varios equipos de escolares van pegando patadas en un campo improvisado, con los suéteres amontonados para marcar las porterías. Nos trae muchos recuerdos...



De todos es bien sabido: no hay nada como amontonar jugadores en tu área para que el contrario no tenga ni la más remota posibilidad de marcar un gol

Mike Tyson Boxing

■ DISTRIBUIDOR	Codemasters
■ GÉNERO	Simulador de boxeo
■ PROGRAMA	Vídeo

Tras pasar interminables meses en la fase de desarrollo, *Mike Tyson Boxing* está ya a punto de saltar al ring de la tienda de videojuegos de tu pueblo. Este mes hemos podido ofrecerte una bonita muestra de cómo será el juego. Con el propio Tyson en persona, junto con 15 boxeadores internacionales más, este esperadísimo título consta de tres modalidades distintas: World Championship Showcase Boxing, Arcade Fighting y el modo Career (Evolución). En el juego completo se podrá elegir entre 16 escenarios de diferentes países, desde clubes de pueblo hasta los estadios más impresionantes.

Si todo esto te parece interesante, no te pierdas la demo jugable del próximo número. Tendrás la posibilidad de construir un club de boxeo cómodamente arrellanado en tu sofá, y tendrás la excusa perfecta para hacerte el chulo por el comedor de tu casa con una mueca narcisista en la cara.



¡Ya está aquí! En el juego no defraudará a su público. Aunque puede que pierda alguna pelea

Legend Of Dragoon

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Juego de rol
■ PROGRAMA	Vídeo

El desarrollo de *Legend Of Dragoon* ha durado más de tres años, y el resultado final ocupará cuatro discos. Al parecer, este juego de rol fantástico te compensará por tan larga espera. Previsiblemente, el juego te sitúa en un mundo místico lleno de brujerías, espadas y dragones. Puedes interpretar el papel de nueve personajes distintos, que cumplen su destino mientras recorren los continentes y persiguen a numerosos enemigos. Hay más cosas, además de peleas con tipos con túnicas.



«¡Es culpa del picante!» Hay que ver lo escatológicos que son algunos...

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

- LOS INEVITABLES CHOQUES DE **CRASH BASH**
- LAS MONERÍAS DE **EL LIBRO DE LA SELVA**
- LOS TORTAZOS DE **MIKE TYSON BOXING**
- Y ADEMÁS **SPYRO 3, MAT HOFFMAN'S PRO BMX, THE MUMMY, LEGEND OF DRAGOON Y TELEÑECOS: UNA AVENTURA MONSTRUOSA**



Crash Bash



El libro de La Selva



Mat Hoffman's Pro BMX



The Mummy

TOP SECRET EXTRA

CÓMO UTILIZAR NUESTROS TRUCOS EN ESPACIO CD

Introduce una tarjeta de memoria en tu PlayStation y arranca la demo. Selecciona *Download* en el menú principal con ⊗ y recorre las grabaciones con ↑ and ↓.. Selecciona la grabación que prefieras con ⊗ y quedará almacenada en tu tarjeta de memoria. Ya puedes usar los trucos en las copias íntegras de tus juegos

P ***SMag*** **te permite, en exclusiva, hacerte con los últimos trucos. Cópialos en tu tarjeta de memoria, y a jugar...**

Tenchu 2

Este mes te hemos reservado un truco muy especial. Es un nivel exclusivo que ha creado para nosotros Acquire, el desarrollador del fantástico juego de sigilo *Tenchu 2* (para jugar necesitarás una copia del título completo). No podrás usar esta misión en ningún otro sitio, así que busca una tarjeta de memoria y no pierdas el código descargado. El nivel se sitúa en la montaña, y puedes jugar como Rikimaru o como Ayame. Tu objetivo consiste en descubrir un mensaje secreto y entregarlo al señor Matsunoshin, sin que te vean. Tendrás que derrotar a varios enemigos, entre ellos el infernal ninja demonio. Ten cuidado porque esta misión es muy difícil. Tienes solamente dos minutos para llevar a cabo tu tarea y, si alguien te ve o si superas el tiempo marcado, se acaba la partida y debes empezar de nuevo desde el principio. Un consejo: es más eficaz una patada con el pie descalzo que una estocada con el sable.





¡Ay! Ya es bastante difícil caminar sobre brasas ardientes para que encima alguien intente matarte



TIENDAS
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
MURCIA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
Cieza
C/. Ello, s/n
Tel. 968 456 639
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
S. SEBASTIAN
Donosti
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
Santander
Centro Com. Valle Real
Tel. 942 26 25 95
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicent, 5
Tel. 975 239 015
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
RECICLA TU COLECCIÓN
COMPRA-VENTA de JUEGOS 2ª MANO
PREGUNTA EN TU TIENDA MGK MAS CERCANA
M·G·K
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
tienda virtual www.mgk.es
¿Que les has pedido a los Reyes Magos este año?
Packs especiales PSone
Consola PSOne™ +Bolsa consola +Estuche CD +Mando digital +Memory card 1Mb
23.990 Ptas. 144,18€
Consola PSOne™ +Cool Boarders 4
21.590 Ptas. 129,76€
PlayStation 2
TOMB RAIDER CHRONICLES
DINO CRISIS 2
FIFA 2001
MEDAL OF HONOR 2
ALADDIN
¡BOLSA CONSOLA DE REGALO!
DIGIMON WORLD
CRASH BASH
DINOSAURIO
EL DORADO
PACK EL LIBRO DE LA SELVA
EVER GRACE
FIFA 2001
DEAD OR ALIVE 2
MINI MOTORCYCLE RACER
Mini manillar compatible con PSX y PS2.
MEGA TECH
DON'T THINK FEEL
Mando a distancia por infrarrojos PS + PS2
ideal para ver DVD
Volante Ferrari Modena
Tabla Thrustmaster - lo último en accesorios
THRUSTMASTER
Guillemot
Para juegos de Skate, Snowboard...
Compatibles con: PlayStation PS2 PSone
¡Feliz Año Nuevo a todos!
Club M·G·K
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
previews trucos noticias novedades chat Top 10
¡ESPAÑA TEMBLA!
M·G·K
SINDICATO del JUEGO
NUEVAS TIENDAS en VILLAJOYOSA (Alicante) y PALENCIA ¡NO TE LOS PIERDAS!
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
¡te lo ponemos en bandeja! - busca, compara y elije MGK
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079



ameSHOP
¡¡ESTAS NAVIDADES TODOS TUS VÍDEOJUEGOS EN GameSHOP !!
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
envío a domicilio
compraventa usados
club del cambio
juegos en red
ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
ALBACETE
Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE
Tlf. 967 50 72 69)
PRÓXIMA APERTURA!!
alle Nueva, 47 -02002 -ALBACETE
elf. 967 19 31 58)
Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400
LBACETE (Tlf. 967 17 61 62)
Corredera, 50 ALMANSA -02640 -ALBACETE
Tlf. 967 34 04 20)
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8 -03007 -ALICANTE
Tlf. 96 522 70 50)
vda. de la Libertad, 28 -ELCHE -03206
LICANTE (Tlf. 96 666 05 53)
PRÓXIMA APERTURA!!
Andrés Lambert, 5 -JAVEA-03730
LICANTE (Tlf. 96 579 63 22)
BADAJOZ
vda. Antonio Chacón, 4 -ZAFRA 06300
ADAJOZ (Tlf. 924 55 52 22)
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES -08870
ARCELONA (Tlf. 93 894 20 01)
oulevard Diana.Escolapis, 12 Local 1B
ILANOVA I LA GELTRU -08800 -BARCELONA
Tlf. 93 814 38 99)
NUEVA APERTURA!!
Brutau, 202 -SABADELL 08203
ARCELONA (Tlf. 93 712 40 63)
CÁDIZ
Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ
Tlf. 956 22 04 00)
CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600
ANTABRIA (Tlf. 942 26 98 70)
on line!
GIRONA
Rutlla, 43 -17007 -GIRONA (Tlf. 972 41 09 34)
GRANADA
Arabial (frente Hipercor) 18004 -GRANADA
Tlf. 958 80 41 28)
LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo -24002 -LEÓN
Tlf. 987 25 14 55)
LOGROÑO
NUEVA APERTURA!!
Albia de Castro,10 Bajo 3 -26003
OGROÑO (Tlf. 941 27 06 34)
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
UDAD DE LOS ÁNGELES
8021 -MADRID (Tlf. 91 723 74 28)
MÁLAGA
Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600
ÁLAGA (Tlf. 95 282 25 01)
SALAMANCA
NUEVA APERTURA!!
Peña de Francia,1 Bajo 3
7007 -SALAMANCA (Tlf. 923 12 39 66)
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13 -SAN SEBASTIÁN -20001
UIPÚZCOA (Tlf. 943 32 29 49)
SORIA
PRÓXIMA APERTURA!!
San Benito, 6 BAJO
2001 - SORIA
TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202
ARRAGONA (Tlf. 977 33 83 42)
VALENCIA
Vía Marqués de Turia, 64 -46005 -VALENCIA
Tlf. 96 333 43 90)
VIZCAYA
General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 -BILBAO
Tlf. 94 447 87 75)
vda. Antonio Miranda, 3 -BARACALDO -48902
IZCAYA (Tlf. 94 418 01 08)
PS2
PlayStation 2
74.900
incluye de regalo el PS2 I/O Port Protector
DUAL SHOCK 2 PS2 4.990
MEMORY CARD 8Mb PS2 6.490
MULTITAP PS2 7.490
AV CABLE 2.790
ADAPTADOR RFU 3.990
DVD REMOTE CONTROL 3.490
DVD REMOTE CONTROL 3.490
STAND VERTICAL 2.490
STAND HORIZONTAL 2.490
PISTOLA P99K compatible PS One 8.999
ARMORED CORE 2 CONS
DOA2 HARDCORE 9.490
DINOSAUR CONS
DRIVING EMOTION 9.990
DYNASTY WARRIORS 2 9.490
EVERGRACE CONS
F1 RACING CONS
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 9.990
FIFA 2001 +CAMISETA CON TU RESERVA 9.990
INT. TRACK & FIELD 9.490
I.S.S. 9.490
KESSEN 9.990
MADDEN NFL 2001 9.990
MOTO GP 9.490
NBA LIVE 2001 9.990
ONI CONS
ORPHEN CONS
RAYMAN REVOLUTION 10.490
RC REVENGE PRO CONS
RIDGE RACER V 9.490
SILENT SCOPE 9.490
SMUGGLER'S RUN CONS
SSX SNOWBOARD 9.990
SUPER BUST´A MOVE CONS
TEKKEN TAG TOUR. 9.490
TIME SPLITTERS 10.490
TOP GEAR DAREDEVIL CONS
PS one +DUAL SHOCK 19.900
PS one +DUAL SHOCK +VISION PAD +MEMORY CARD 1Mb 22.490
PS one +DUAL SHOCK +ACTION PAD +MEMORY CARD 1Mb 23.490
AÑADE ESTA MOCHILA A CUALQUIERA DE LOS TRES PAK DE CONSOLAS PSone POR TAN SOLO 1.500 pts.
MOTORBIKE 9.490
VOLANTE McLAREN 11.990
DUALSHOCK INTERACTIVA EN VOLANTE Y PEDALES
PISTOLA FALCON 8.490
PUNTERO LASER, RETROCESO Y PEDAL
DUAL SHOCK 4.500
ACTION PAD 2.790
M.CARD SONY 2.100
M.CARD PELIKAN con funda 1.390
FREESTYLER BOARD 12.990
SCREENBEAT SOUNDSTATION 9.990
102 DALMATAS 6.490
ALADDIN 6.490
ALIEN RESURRECTION +CAMISETA CON TU RESERVA 7.490
BATMAN OF THE FUTURE 4.490
BUGS & TAZ 5.490
CRASH BASH 6.490
DANGER GIRL 8.490
SPYRO3 EL AÑO DEL DRAGÓN +CRASH TEAM RACING +CD CASE 6.490
DAVE MIRRA BMX 7.490
DIGIMON WORLD 8.490
DINO CRISIS 2 6.490
DINOSAUR 6.490
CUAC ATTACK 6.490
DRIVER 2 6.990
EL DORADO 6.490
ESTO ES FÚTBOL 2 +COOLBOARDERS 4 6.490
EL LIBRO DE LA SELVA DANCE FLOOR 11.490
EUROPEAN SUPER LEAGUE 5.490
FIFA 2001 +CAMISETA CON TU RESERVA 7.490
SIRENITA 2 6.490
MADDEN NFL 2001 7.490
MEDAL OF HONOR +CAMISETA CON TU RESERVA 7.490
MIKE TYSON BOXING 7.490
POINT BLANK 2 +PISTOLA G-COM DE NAMCO 7.990
MORT THE CHICKEN CONS
PICAPIEDRA BOWLING 4.990
SNO CROSS 7.490
SPIDERMAN 7.490
TOM & JERRY 6.490
TOMB RAIDER CHRONICLES 7.490
TONY HAWK'S PROSKATER 2 7.990
DINO CRISIS 3.990
GRAN TURISMO 2 3.490
LEGACY OF KAIN 4.490
MEDAL OF HONOR 3.990
METAL GEAR SOLID 3.990
MICROMANIACS 3.990
SILENT HILL 3.900
TARZAN 3.490
TONY HAWK SKATEBOARDING 4.490
TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN EL I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO
INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391


PlayStation